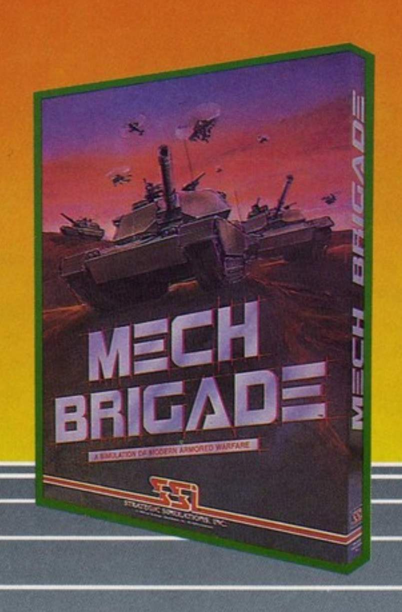
精訊電腦

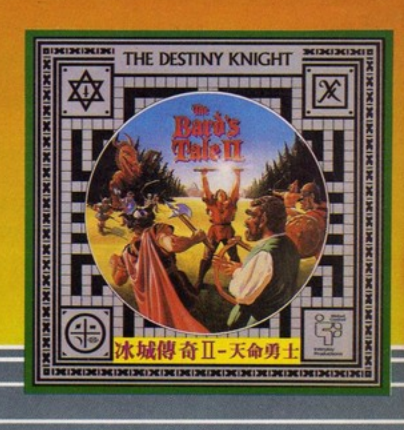
12

每本定價90元　中華民國75年10月10日創刊　76年9月10日出版

科幻小說系列一 銀河鐵衛(下)

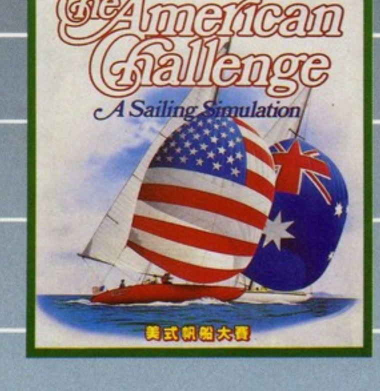






APPLE/IBM

- 起程吧！創世紀的勇士
- 裝甲勁旅衝鋒陷陣記
- 千里一線牽的MODEM
- 免除等待苦惱的虛擬磁碟
- 冰城傳奇Ⅱ系列報導
- 星河戰士測試報告



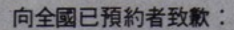
任天堂

- 國際籃球賽
- 魔城傳說Ⅱ

SEGA

- 北斗神拳一柱擎天

中國人的驕傲
任天堂"5 1/4"磁碟機介面開發完成





向全國已預約者致歉：

由於目前所訂價位未能大多數用戶所接受，但以目前設計方式單價不可能下降，但爲使好東西能推廣至每一用戶，敝公司再投入百萬研展費用，開發出更新而且價廉之機種，讓全部IC濃縮成爲一顆IC（記憶體除外）委託日本公司製作，此一定製IC。同時省略穩定性雖好，但價格貴的交換式電源供給，改採用＋12V穩壓電源供磁碟機使用（只有直接驅動之磁碟機才可使此方式，皮帶式磁碟機需一12V電源）。我們的目標每台售價在4000元以下（含磁碟機者在6000元以下），同時贈送10片磁片（約30個程式，由公司指定），故延期至12月正式上市，詳細説明及規格敬請來函索取資料。

任天堂5¼"磁碟機規格表：

(1)使用磁碟機："5¼" APPle Ⅱ 格式
(2)使用磁碟機："5¼" 軟式磁碟片
(3)磁碟片容量：單面140K（35軌）
雙面280K（70軌）
(4)RAM：(a) CPU RAM：256K
(b) PPU RAM：8K～32K
(5)ROM：8K
(6)擴充槽：1隻（正先標準）
(7)電源供應器：交換式電源供應器（35W）
8V：供任天堂主機
5V：供磁碟機介面及擴充介面
12V：供磁碟機及擴充介面
12V：供磁碟機及擴充介面

註：①如使用CPU RAM 256K及PPU RAM 32K版介面可執行目前任天堂所有之GAME，不論卡匣或任天堂磁片均可轉換成"5¼" 磁片版本。
②未來上市之磁片每片售價不超過200元含1～4 個遊戲。

註：①使用正先之電源供應器可延長任天堂主機之使用壽命，同時主機不發熱，畫面穩定。
②外銷港、日等地之版本一律含交換式電源供應器。
③交換式電源供應器可單獨購買每台1000元。
④台灣地區用戶我們將提供＋12V電源供應磁碟機使用

預約 & 上市：

預約：① 即日起至10月底止（資料備索）
A版：PPU：32K，CPU：256K（含交換式電源供給）
價格：未訂（不超過4700元）
B版：PPU：32K，CPU：256K（含12V電源供給）
價格：未訂（不超過4000元）
②預約贈品：加贈磁片兌換卷兩張可換贈敝公司出品之磁片。
③預約訂金：500元（台北地區住戶請至敝公司參觀訂購，外縣市者可劃撥訂購。
上市：民國七十六年十二月一日正式公開上市。
活動：①系統命名徵求：
將系統介面之名稱及爲何命此之理由陳述之，將選前三名給獎，（詳細辦法備索）。
②軟體配對：

辦法：將K數相同之GAME兩個配在一起，並依目前熱門程度爲序選出前10組或更多。我們將選前五名給獎，（詳細辦法備索）。

正先實業有限公司

台北市南昌路一段11號3F TEL:(02)3930725
郵政劃撥：0726680-3 戶名：劉孟明

●精訊電腦週年慶快報●

在張燈結彩的十月裏，「精訊電腦」雜誌要歡渡一歲的生日了。回首這一年從創刊的蹣跚起步，到逐漸受到電腦玩家的肯定和支持的過程中發覺：路雖然艱辛，士氣却很高昂。爲了感謝各位讀者在過去一年的熱烈愛戴，本刊於即將屆臨的週年慶中，籌劃了兩項活動：讀者 meet 作者；訂戶優待辦法。本刊衷心盼望各位讀者一本支持之心，熱烈參與這兩項活動，和我們共享週歲生日的喜悅。

●訂戶優待辦法

當你玩電腦遊戲時，是否也覺得缺少一些技巧，以致於險象環生，寸步難行呢？精訊電腦永遠塡補您需要的那一部分。

自九月十日起至九月卅日止，凡訂閱「精訊電腦」半年以上可得會員證一張。另訂滿：

一年贈送精訊圖書折價券200 元

二年贈送精訊圖書折價券 400元



●作者meet讀者

想和慕名已久的KAO見面嗎？想知道徐政棠、鄭明輝等電腦遊戲的玩家，如何在電玩世界中創造自己的另一片天地嗎？請加入「會見作者」的行動中！

時　　間：十月十一日(星期日)，十一時至十七時
地　　點：金石堂文化廣場城中店三樓
（台北市重慶南路一段一一九號）
型　　態：西式自助餐會
人　　數：五十名(限會員參加)
費　　用：每人 200 元
主 講 人：天行者（極地之狐、廿一世紀公路戰和海戰之狼之中文説明書作者）
高文麟（創世紀系列和戰魔之中文説明書作者）
徐政棠（幽靈戰士、飛輪武士和國王密使之中文説明書作者）
鄭明輝（春之石、魔法門和冰城傳奇 II 之中文説明書作者）
參加辦法：採通信報名。請塡妥報名表，於九月廿日前寄至台北市重慶北路一段廿二號六樓，精訊電腦雜誌社收。繳費另行通知，額滿爲止。

作者meet讀者報名表

姓名＿＿＿＿＿＿ 會員證編號＿＿＿＿＿＿

住址＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

電話＿＿＿＿＿＿ 年齡＿＿＿ 使用機型＿＿＿＿＿＿

希望研討的電腦遊戲名稱：＿＿＿＿／＿＿＿＿／＿＿＿＿／＿＿＿＿

最想問的三個問題：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

精訊電腦秋季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.			11.		
2.			12.		
3.			13.		
4.			14.		
5.			15.		
6.			16.		
7.			17.		
8.			18.		
9.			19.		
10.			20.		

- 姓名
- 性別
- 住址
- 年齡
- 職業
- 使用機型

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。



76.09.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深受電腦玩家的喜愛。現為加强對玩家的服務，只要你塡妥下列表格中的資料並寄回，本公司將爲你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已塡寫過，請勿重覆）

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行

行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號

中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　　問／林振聲　劉陳祥

發行人兼總編輯／李培民

主　　編／鄭洵錚

編　　輯／鄭彩娥　鄭瓊芬

美術編輯／李盛芳　蔡文姬

特約作家／高文麟　徐政棠　曾逸群
劉陳祥　鄭明輝　（以姓名筆畫序）

發行業務課／鄭嘉德　胡定宇　張明輝

廣告業務課／李永進

會 計 組／陳加桂

發 行 所／精訊電腦雜誌社

社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓

電　　話／571-3657・511-4012

郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶

印 刷 所／鴻欣印刷有限公司

地　　址／台北市承德路57巷2之2號

電　　話／5224824・5631622

零售總經銷／聯宏書報社有限公司

地　　址／台北市南京西路262巷11號

電　　話／5620282・5628587

香港地區總代理／資訊貿易發展公司

地址／九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室

電話／3-7711529・3-7800701

法律顧問／統領專利商標法律事務所

地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

	零售價	半年訂價	一年訂價
國內(台幣)	90	490	900
香港(港幣)	25	135	250

廣告索引：



目錄

新遊戲推薦

遊戲攻略篇

應用集

SEGA

交流道



中華民國76年9月10日
〈第一卷・第十二期〉

編輯室手記

睽違已久的「編輯室報告」本期將再度上版，爲各位讀者擔任引介本期要目的工作。

逝者如斯，「精訊電腦」雜誌即將在光輝的十月屆滿一週年。本刊在這個大日子裏，特地籌劃了兩項活動——作者meet 讀者；用戶優待辦法，與精訊之友同慶。前項活動係自兩年半前的電玩研討會之後，首度公開的玩家聚會，因限於名額，只能以本刊會員爲優先參加者，望向隅者諒解。而後者則在答謝讀者對於「精訊電腦」雜誌的愛護，特與精訊圖書公司聯手推出——訂雜誌，送折價券專案，希望各位讀者把握良機！

「冰城傳奇Ⅱ」這個難度極高的角色扮演遊戲，其結構嚴密、謎題之難解更甚於第一代。爲此本刊特敦請漢斯先生將EOA公司出版的暗示集，以冒險手札的形式分篇連載，逐一把遊戲進度介紹給各位玩家。

十六位元玩家殷望多時的應用程式專題，也將自本期開始，做一系列的介紹，首位登場的是繪圖程式—— Paint Brush和虛擬磁碟的設定。前者爲一極易上手的繪圖程式，功能齊備，非常適合入門者研習；後者則藉三種虛擬磁碟的設定方法——RAMDISK、VDISK、QM2，來詳盡說明如何充分發揮PC以「時間換取空間」的特性。

而衆所矚目的第一套中文科幻冒險遊戲——星河戰士，自第十期首度介紹後，因作者求好心切，不斷增加程式內容，而遲遲未能推出問世。鄭明輝先生在「星河戰士測試報告」一文，將細細爲你道出個中原由。

對於電腦遊戲史上的經典之作——創世紀系列，想必各位玩家都已納入自己的收藏之中。而其濫觴——創世紀Ⅰ在經Lord British 重新以組合語言改寫過後，已揚棄舊版爲人垢病的速度問題。「起程吧！創世紀的勇士們」爲您詳解這段除魔的過程。

溽暑中，請細細品嚐「精訊電腦」爲您特製的多道清涼派！

李培民

任天堂遊樂器

全面降價

現在買正是時候了!!

◎本行專營任天堂系列產品，價格有您意想不到的便宜。
保證原裝進口歡迎光臨本店洽購。

任天堂磁片特價199元

(送星際坦克保護盒、含遊戲程式)

一次買十片送磁片存放盒

任天堂卡匣170元起

任天堂磁片拷貝一律15元

《零售價就是批發價》



主　機$3000元
磁碟機$3000元
(價格如有變動以門市為準)

磁碟機的優點：
①片價廉②可重複使用③可保留關數

磁碟片目錄

K001 瑪莉二代	K027 太 閤 祥	K053 奇幻之旅
K002 瑪莉三代	K028 消失公主	K054 摔角二代
K003 棒　球	K029 美國大地震	K055 可口世界
K004 排　球	K030 悟空麻將	K056 魔獸之森傳說
K005 麻　將	K031 魔洞戰紀	K057 Z 基 地
K006 高爾夫球	K032 林克冒險	K058 圍　棋
K007 美式摔角	K033 狼　人	K059 迷宮寺院
K008 黑 白 棋	K034 蛋 王 子	K060 職業高爾夫球
K009 銀 河 號	K035 怪獸帝國	K061 勇士徽章
K010 網　球	K036 創 刊 號	K062 乒 乓 球
K011 足　球	K037 超能力夢遊記	K063 虛幻世界
K012 薩爾達傳說	K038 瑪莉高爾夫	K064 創刊2號
K013 謎の村雨城	K039 世界書頭冒險之旅	K065 職業高爾夫美國版
K014 倉 庫 番	K040 超級挖金	K066 地獄之門
K015 銀河戰士	K041 立體大作戰	K067 英語大冒險
K016 惡 魔 城	K042 冬季運動會	K068 撞球2代
K017 銀河傳承	K043 打擊魔鬼	K069 磁界少年
K018 防 衛 隊	K044 音樂世界	K070 夢工場
K019 兵蜂二代	K045 地底大陸	K071 鐵達尼號之謎
K020 子貓物語	K046 超級阿奴	K072 籃球
K021 死亡區域	K047 蘋 果 屋	K073 克里奧魔寶
K022 拼圖遊戲	K048 綠色兵團	K074 擒兇記
K023 魔　杖	K049 暗黑要塞	K075 拼圖遊戲Ⅱ
K024 謎 の 壁	K050 風雲少林拳	K076 麻雀家族
K025 機器人大戰	K051 愛 戰 士	K077 奇蹟之石
K026 水晶の龍	K052 新宿公園殺人事件	K078

新片預告

●記號係卡匣
■記號系磁片

●夢幻戰士	8月21日	●特種部隊	9月11日
●沙羅曼蛇	8月21日	●勇戰大魔蛇	9月18日
■惡魔城二代	8月28日	■羅曼西亞王國	9月中旬
■奇奇怪界	8月下旬	●勇者的挑戰	9月中旬
●摔角家	8月下旬	■新鬼島後編	9月21日
●迷宮大作戰	8月下旬	■妖怪屋	9月25日
■鐵金剛2代	8月下旬	●冒險浪漫	9月下旬
●抗暴戰士	8月下旬	●超能力冒險家	9月下旬
●家庭運動器一曼哈頓警察	8月下旬	●觀星人	9月下旬
●快樂好小子	9月1日	●光之器	9月下旬
●阿拉伯之夢	9月3日	■宇宙艇大競賽	9月未定
■新鬼島前編	9月4日	●大相撲	9月 〃
■機械怪獸	9月5日	●怒Ⅱ	9月 〃
●實戰麻將	9月上旬	■泡泡龍	10月上旬



新文行電視遊樂器專賣店

台北市重慶北路3段335巷29號

服務專線：(02) 594-4621 595-6893

交通（啓聰學校站：公車223·250·246·302·40·47路 中型公車1路 指南客運2路5路 大龍峒站：公車201·41·0北·26路）

——高速公路重慶北路交流道下大龍市場旁——

BEST 20

ROC

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

機種縮寫名稱的全文：

- Apple II ……… AP
- IBM-PC ……… IBM
- ATARI 400/800 ……… AT
- ATARI 520ST ……… ST
- Commodore 64 ……… C64
- AMIGA ……… AM
- MACINTOSH ……… MAC

種類圖示：動作、冒險、角色扮演、工具程式、迷宮歷險、模擬、博奕、戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	出版公司	種類
1	1	古德奈上校		✓		✓				Broderbund	動作
2	2	創世紀 IV		✓	✓	✓		✓		Origin Systems	角色扮演
3	3	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓			Microprose	動作、模擬
4	4	火狐狸	✓	✓		✓		✓		Electronic Arts	動作
5	5	卡達敍寶劍		✓	✓	✓		✓		Polarware	角色扮演、動作
6	6	飛輪武士		✓		✓		✓		Origin Systems	角色扮演
7	7	幽靈戰士		✓	✓	✓	✓	✓		SSI	角色扮演
8	8	忍者秘術		✓	✓	✓				Origin Systems	角色扮演
10	9	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	模擬
9	10	綠寶石爭奪戰		✓	✓	✓				SSI	動作、角色扮演
一	11	卡門聖地牙哥		✓		✓	✓			Broderbund	冒險
17	12	魔殿三部曲		✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	角色扮演
11	13	冬季奧運會	✓	✓	✓	✓	✓	✓		Epyx	動作
12	14	硬式棒球		✓	✓	✓		✓	✓	Accolade	動作
13	15	魔鬼剋星		✓		✓	✓			Activision	動作
14	16	夏季奧運會 II		✓		✓	✓	✓		Epyx	動作
20	17	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	動作、模擬
18	18	星際航艦					✓			Electronic Arts	角色扮演、模擬
15	19	魔界神兵		✓	✓	✓				SSI	角色扮演
16	20	虎膽妙算		✓	✓	✓				Epyx	動作



任天堂·日本

排行來源：

TOP 10(任天堂)取材自「FAMILY COMPUTER」

上月名次	本月名次	遊戲名稱	出版公司	價格	種類
—	1	燃燒的野球	JALECO	¥5,500	
—	2	月風魔傳	KONAMI	¥4,900	
—	3	北海道連續殺人	ASCII	¥5,800	
—	4	快樂小飛碟	SUNSOFT	¥5,300	
—	5	夢工場	NINTENDO/FUJI	¥2,980	
1	6	高橋名人第二代	HUDSON	¥5,500	
—	7	國際撞球賽	KONAMI	¥2,980	
—	8	屠龍劍 IV	NAMCOT	¥4,900	
8	9	職業棒球聯盟	NAMCOT	¥4,900	
4	10	職業拳擊	NAMCOT	¥4,900	
2	11	瑪琍高爾夫(美國)	NINTENDO	¥3,500	
—	12	古文明之戰	HUDSON	¥5,000	
5	13	鬪人魔境傳	DATAEAST	¥5,300	
—	14	埃及艷后	DOG	¥3,300	
—	15	東京槍戰	EPIC	¥5,900	

在「巫師神冠」中，人物的升級和其他遊戲完全不同，單純的升一級便提昇某些能力已不是最好的方式，在這個遊戲中你可以將所得的經驗依自己所喜歡的方式訓練人物。例如你可以先爲戰士訓練使用武器的技能、也可以爲牧師增加神力、爲小偷增加搜索或討價還價的能力等，以使每個人物更稱職。

「巫師神冠」令人稱道的一點，就是它的地下城。這種平面設計使得遊戲進行沒有太大的困難，對玩三度空間立體迷宮已玩怕了的人不啻是一大福音；而且它的地下城狀況是可以記錄的，不致於再重返時必須重複打相同的怪物。當然，如果必要，也可以將地下城的狀況重新設定成原始的狀況，可說是十分優良的設計。

也許你還不知道，「巫師神冠」可是SSI公司一九八六年軟體類產品的金牌獎得主呢！面對這麼好的一個遊戲，你忍心錯過嗎？

／鄭明輝

職業保齡球大賽

英文名稱：10 th Frame
適用機型：IBM PC／XT／AT；256 K
出版公司：Access
售　　價：US$39.95

□前言

- 什麼運動能在舒適的燈光、華麗的地板和良好的空調環境下，讓你充分地享受運動的樂趣？
- 什麼運動最能滿足你的破壞慾？
- 什麼是Strike?Spare?Split?

答對了，就是保齡球。

想想，在炎炎的夏日裏，外頭火傘高張，高達攝氏三十七度的氣溫，讓人直想往冷氣裏鑽，那還顧得了運動强身呢？但大好時光怎能在冷氣房中消磨殆盡呢？介紹給你魚與熊掌可兼得的運動——保齡球。

一走進保齡球館，一陣清冽的冷風便吹得你神清氣爽。「嚓……哐啷……」間或傳來這種令人興奮的聲音，走上球道，那種光滑平穩的感覺，很快便安定你煩躁的心情。你一面用乾風將手上的汗吹乾，一面注視著球道另一端的十只球瓶，雖然只是短短的距離，但想要一擊全倒，卻也不是件易事。

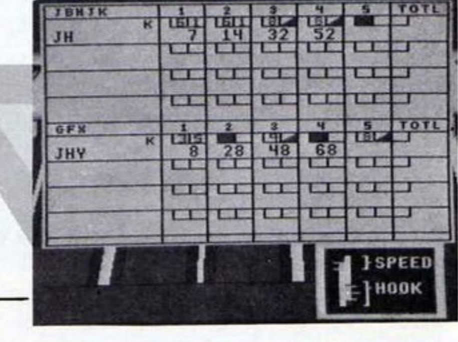
屏氣凝神，將球端在胸前，瞄準一號和二號中間，向前跨步、投出……，球在劃了一個美妙的弧形後，向前急奔而去，「哐……」哈！果然是個全倒。那種「完美」的感覺，實在令人滿足，再來一個吧！

保齡球運動雖已邁入國際性比賽的階段，但因場地難求，對國人來說，它仍屬於較奢華的運動。現在，你可以在家裏，藉著「職業保齡球大賽」這個遊戲，充分享受打保齡球的樂趣。

□遊戲內容

其賽程之安排相當富有彈性。參加遊戲的人可由一到八人不等，而比賽的局數（每局十格）也可由一到五局自行設定；換句話說，你可以一個人作練習，也可以邀請你的朋友、家人一起參與。比賽的方式，可以是個人的公開賽，也可以是不超過四人爲一隊的兩隊對抗。而





例如你可以令你的法師莫林學習岩壁上所記載的一切事項，莫林學過這些事項後，就可以解決有關這些事項的難題，因此一旦莫林不小心翹了辮子，那就沒人會這項技能了，沒人會這項技能的結果，可能會使你的冒險工作受挫，甚至……。由此可知「冒險模式」將使得整個遊戲更具變化性與趣味性。

遊戲一開始，我們必須先進行創造人物的工作，人物的種類有人類、精靈、侏儒或地精；職業可以是戰士、武士、鬥士、修道士、野蠻人、小偷、牧師或法師。一些特殊的人物，如修道士、野蠻人，可以做出飛踢或致命一擊等特有的技能，必要時還眞可以化險爲夷呢！

一個冒險隊伍最多可以有八個隊員，此外「黑暗魔域」還允許你將原有的隊伍一分爲二，兩個小隊可以分頭進行不同的工作，然後再「團圓」在一起。這是個很新鮮的玩法，大概是絕無僅有的了。隊伍組織完成之後便可正式進入「黑暗魔域」，開始一連串的冒險事蹟。

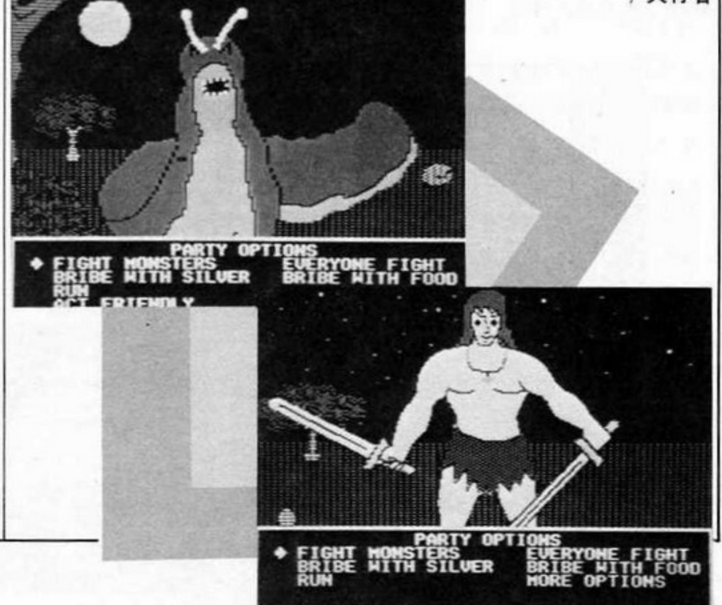
故事開始於葛瑞爾城（Grail）的英雄館。在拜訪過葛瑞爾城一遭和裝備完所有隊員之後，你必須到城西北角的衛兵室與守衛談一談，守城的衛兵告訴你，國王的一把寶劍 Sword of Zabin 在一次征戰中遺失了，如果你能找回這把遺失多年的寶劍，將可得到皇室的獎賞，這便是你的第一個冒險任務：找回Zabin寶劍。整個「黑暗魔域」是由七個不同情節的故事（或者說是任務）所串連而成的，你必須從找回寶劍開始，逐一地完成每一階段的任務，從而結束整個遊戲。

遊戲的重心最主要是放在地下城部分，地下城裏有各式各樣的陷阱，如單面牆、單向門、位置傳送、洞穴……等等。你必須毫無遺漏地踏過每一寸土地，描繪出正確的地圖，如此才能確保完成每一個任務。在與怪物遭遇時，除了法術（有七十種之多）、刀劍、拳頭之外，你還可以使用笑臉、金錢和食物。若是拾獲物品，人物的檢視魔法能力可以判定該物品是否具有魔力。再者，當有人中了毒，去毒能力强的往往可以支撐到就醫的神殿，保住性命；去毒能力差的只怕是中途喪命了。

在遊戲過程中，你可以在「任何一個地點」進行 Save 的工作，這對遊戲者而言是非常便利的，不像「創世紀」系列和其他遊戲，有種種限制，造成非得準備點滴，花五、六個鐘頭的時間探完一座地下城不可的情形發生。除了地下城的造型比較單調之外，全螢幕式的怪物造型表現是十分精彩、可觀的，這乃是因爲所有的圖形都是使用 Polarware公司的繪圖程式Graphics Magician 之故，而且著色甚爲迅速，毫不拖泥帶水。

「黑暗魔域」是個中難度的遊戲，對於新手或老手而言都非常的適合，凡我族類者，一起來嚐試這個新型態的RPG 遊戲吧！

／天行者



太空密使

英文名稱：Space Quest
適用機型：IBM PC/XT; Atari 520 ST
出版公司：Sierra
售　　價：US$39.95

「哎唷！是什麼鬼東西？砸得我好痛哦！」話才一出口，接二連三又掉下許多物品來，砸得你暈頭轉向，待你定神一看，才恍然明白，原來自己正置身於阿考達中心的儲藏室，但不過也才打個小盹而已，應不至於搞得天搖地動吧！本想按下啓動鈕，看看外面到底發生了什麼事？忽然，警鈴大作，廣播系統播報著撒雷恩人入侵的消息，間或夾雜著陣陣匆促的脚步聲和慘烈的哀嚎聲，這下更引起你的好奇心，但是一句彷彿就在面前的叱喝聲却抑制了你衝動的情緒，你依舊動也不動地待在儲藏室內，靜靜地豎起耳朵傾聽四周的一靜一動。

「該死！」四周竟然靜得一點聲響也沒有，就連警鈴的聲音也停止了，眞令人心中直發麻！經過一陣猶豫和思量之後，你小心翼翼地將門打開一道細縫，赫然看到地上盡是同伴的屍體，和一個個端槍搜索的撒雷恩士兵，看來他們似乎還沒發現你。望著這些士兵愈來愈小的背影，你不禁鬆了一口氣。

身爲一名微不足道的見習生的你，深知自己並不是一位偉大的英雄人物，但是仍明白「星球產生器」牽一髮而動全身的休戚關係，一旦這項强力設備落入這些宙海賊的手中，恐怕全銀河都要不得安寧，而第一個遭殃的大概就是和海賊結下宿怨的母星爾能星了。反覆思忖，既不能在儲藏室內躲一輩子，又不願見到爾能星受制於撒雷恩人，於是決定以一己之力使「星球產生器」失去效用，你毅然踏出儲藏室的門……。

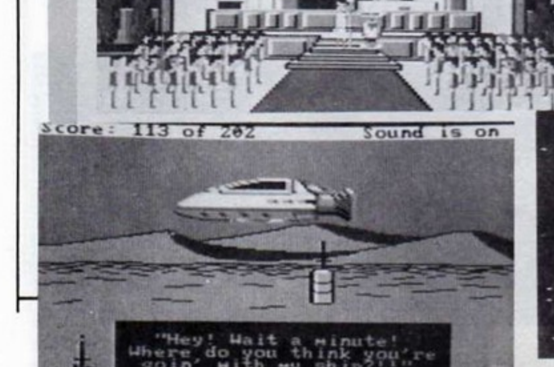
「太空密使」就是以上述的背景爲故事架構所引出的一連串文字冒險遊戲，由Sierra 公司推出。對於該公司，如果各位讀者曾稍留意的話，一定不會忘記該公司那難度節節高昇的「國王密使系列」和老少咸宜的「黑神鍋」四大傑作吧！有鑑於此，Sierra 公司此次做了大幅度的改變，使「太空密使」的難度介於這兩者之間，而且不再有令人繁瑣不堪的魔法配製，再加上延續「國王密使Ⅱ」的顯示窗對話方式，細膩精緻的３Ｄ立體畫面，無與倫比的音效，絕對讓你耳目一新！

此外，整個遊戲還融入了娛樂電影「星際大戰」的部份情節，如歌唱演奏的三人樂團、購買機器人（連機器人的造型都相仿），一一喚起你對「星際大戰」的情感，使人倍感親切！

如何？準備一起踏出儲藏室的大門了嗎？歡迎你一同加入行列，祝你成功！



／編輯部



國際籃球賽

機　　型：任天堂
出版公司：KONAMI
售　　價：¥ 2,980
磁　　片：二面

一年一度的瓊斯杯籃球賽已經結束了，你是否仍然感到意猶未盡呢？沒關係！只要你有「國際籃球賽」磁片，隨時都能享受到打籃球的樂趣。

「國際籃球賽」共有兩種比賽方式，一種是與電腦選手進行比賽；另一種是兩位玩者互相競賽。與電腦比賽時，你可以用十字鍵的上與下選擇：①每節比賽的時間，共有 5～30 分鐘的選擇；②球隊，共有New York、Chicago、Los Angels 三個隊伍；③難易程度，由最簡單的Level 1 到最困難的 Level 3 。而在選擇的同時，你還可以欣賞高手表演投籃，做好選擇後，將指標移到End 的地方，就可開始進入比賽。

如果選擇兩人競賽時，仍然以第一位玩者進行賽前選擇，其方式與電腦競賽相同：選擇比賽時間的長短；選擇兩位玩者的隊名（在此方式中多了一隊Boston ）；最後選擇End 即可開始比賽了。

不論你選擇那一種比賽方式，比賽規則都是相同的。以下，就是在犯規時所出現的訊息：

①Travelling（走步）：
當你拿球準備投籃時，若已經做出跳躍的動作而沒有將球投出去，將被判違例，換對方進攻。

②Out of Bounds（出界）：
不論是你在運球時出了界或是其他原因，只要是球不在場內，都會被判出界，同時由對方發球。

③5s.Violation（五秒鐘）：
當你獲得發球權時，如果在五秒之內不將球傳入場內，就算放棄發球，改由對方發球。另外，在罰球時故意不罰，也會被判五秒鐘。

④10s. Violation（十秒鐘）：
如果你在十秒之內沒有將球運至進攻的籃區，就會被判十秒鐘而喪失控球權。

⑤24s. Violation（二十四秒鐘）：
運球過半場，若在二十四秒內沒有投籃，改由對方發球。

⑥Back Pass（回場）：
當球已經運至對方的球區後，不可再回到自己的球區，否則會被判回場，而喪失控球權。

⑦Pushing（帶球撞人）：
當你運球時，不幸將對方撞倒在地，就會被判帶球撞人，同時由對方罰兩球。

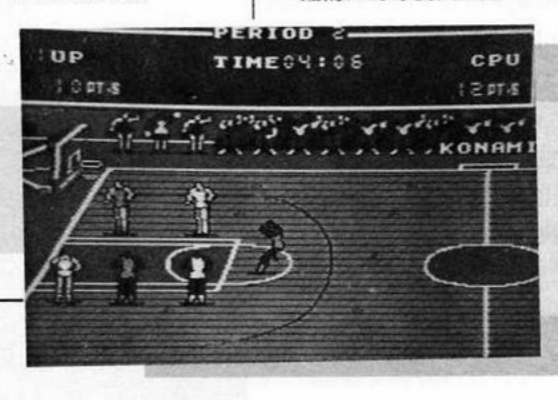
你是否懷疑，如何控制場上的五位選手，而且是否有灌籃、蓋火鍋、三分球……等高級的動作？答案是：有；或許你又會問，要做出那麼多種動作，在控制上一定很難吧！答案是：不會。現在我將控制方式分為兩項來介紹，一項是進攻控制，另一項是防守控制。

1.進攻控制：

①運球——只須使用十字鍵控制拿球者進攻的方向，球便會自動運球，不會造成帶球走步的現象。

②傳球——先以十字鍵指定傳球的方向，再按下Ⓐ鈕，即可將球傳至其他隊員的手中。

③投籃——按下Ⓑ鈕，帶球者即會跳躍將球投出。至於灌籃、三分球等是依你投球時距離籃框的遠近和按Ⓑ鈕的時間長短來決定，因為球是在你放開Ⓑ鈕的同時才投出去的。



④罰球——罰球時在籃框的上方會出現一個圓框，不停地上下移動，抓準時間按下Ⓑ鈕即可將球罰進。

⑤球員控制——你所控制的球員是帶球的那一位，只要他一將球傳給另一位隊友時，你就變成控制剛接到球的那位隊友。

2.防守控制：

①球員控制——防守時，你只控制一位球員，此球員全身呈閃爍狀，而其他球員會自動去防守。

②改變控制——按下Ⓑ鈕即可改變你目前所控制的球員，這時原本控制的球員會變成自動防守，新的控制球員則開始閃爍。

③抄球——控制閃爍球員靠近對方運球的隊員，按下Ⓐ鈕即可將球搶奪過來變成我方的球。

④蓋火鍋——當對方球員準備投籃時，按下Ⓑ鈕，你所控制的閃爍球員便會跳躍，即可達成目的。

看完控制方式，這下子你該相信了吧！還等什麼，親自嘗試才能發現「國際籃球賽」它的魅力何在。對了，每場比賽共分四節，每節的時間是依你的選擇而定。特別值得一提的是中場休息時，會出現美麗的啦啦隊來爲你加油喔！

／宋明義

魔城傳說Ⅱ

機　　型：任天堂
出版公司：KONAMI
售　　價：¥4,900
K　　數：136 K

在古利庫王國平靜度日的愛芙羅蒂公主，竟被大魔王休朵那斯所俘虜，國王整日憂心如焚，深怕愛女自此芳蹤杳渺，永不得相見。於是徵召普天下之勇士，希望能自惡魔的手中將公主救回，但智勇雙全之士久候不至，直到最後，正義的騎士終於出現了。寶寶龍隻身朝著那魔幻的城堡而去，歷經艱苦，終於打敗休朵那斯救出公主，二人從此過著恩愛的夫妻生活，但人無百日好，又發生了另一次慘變……

大魔司教加利烏斯偕同惡魔們攻陷古利庫王國，以此作爲其魔鬼世界的據點，更令人不恥的是加利烏斯綁架了寶寶龍和愛芙羅蒂的幼子邦寶斯，並將其囚禁在監獄裏，此時的你——寶寶龍——憤懣、鬱恨充塞於一身，不能再遲疑了，爲了古利庫王國及愛子而戰吧！

「魔城傳說Ⅱ」是Konami 公司八六年八月新出版的遊戲，其作品的風格依然不會讓玩家失望。除了有一流的音樂外，人物之造型、色調更屬上乘，同時其地圖的範圍相當廣濶，任你漫遊其中，盡興而歸。

本遊戲的另一特點是你可以自由切換身分爲寶寶龍或愛芙羅蒂，但男女畢竟有別，因此二人之能力、遭遇也有所不同，例如：

①寶寶龍之跳躍能力會隨著按鈕時間的長短而改變，愛芙羅蒂則是保持一定的高度。

②攻擊石塊時，寶寶龍只需攻擊一次就可爆破，愛芙羅蒂則需攻擊二次才行。

③購買物品時也有不同。買霹靂劍時，寶寶龍去買要三百三十元，愛芙羅蒂則要五百元；但買女子用品時，愛芙羅蒂只需一百八十元，寶寶龍卻需二百二十元。

④寶寶龍若不慎掉入水中，負傷的情形會很嚴重；但愛芙羅蒂因會游泳，因此對她的傷害會較輕微。



由以上數例可得知，不論作任何事，一定要用對人，否則只有徒增浪費罷了！

此行一連串的冒險，目的就是爲了救出愛子邦寶斯和打倒大魔司教，因此你必須從古利庫王國開始，依次序一一除去另外五個惡魔世界。首先你要從已成魔域的古利庫王國找到隱藏的小祠廟，然後再潛入魔界中，旣名之爲魔界，路徑必是複雜難走，沿途遭遇的敵人亦非泛泛之輩，然而常言道：「不入虎穴，焉得虎子」旣要前進，你就必須要很有技巧地殺出重圍，略述如下：

①有些石塊是可破壞的，打破之後才能進入迷宮。

②可利用升降梯傳送至各處，有上下移動和左右移動二種。

③小祠廟裏一定有幫助你的神，如復活之神，不管是誰死了，祂都可以從死亡世界中將他召喚回來。

此外，你的經驗點數會隨著你不斷地打敗敵人而不停地增加，一旦經驗點數全滿後，將可補滿你的生命點數，補滿後經驗點數又變爲零。

另有一點要說明的是，雖然一路過關斬將至魔王洞口，卻找不到魔王的踪影，什麼原因呢？原來你得說出此關之咒語，如此才能見到其廬山眞面目，至於咒語的取得可由每一關的神口中得知。

家恨豈能忍，國仇更難容，把悲痛之心化作無形的力量，支持到最後一秒，披上戰甲，拿起長劍，出發吧！

／編輯部

聖闘士星矢

機　　型：任天堂

出版公司：BANDAI

售　　價：￥5,500

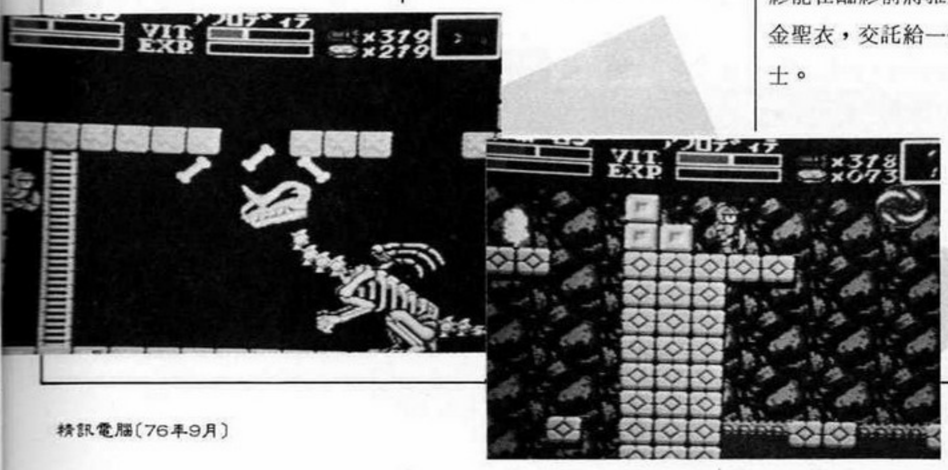
K　　數：256k

「雅典娜失踪了！」

一聲驚呼！一場死亡追逐在寧靜的愛琴海畔展開了！

古希臘的統治者駕崩之後，繼位的教皇一反前任者和平統治的政策，積極擴展勢力，意圖稱霸世界。而教皇手下十二位擁有黃金聖衣的武者，便成爲邪惡教皇東征西討的驍將。然而「百惡終有一善」，其中一位武者因不滿教皇違反天理的殺戮行爲，趁機帶著尚在襁褓中的雅典娜離開希臘。

但，怒不可遏的教皇是不容忍任何叛徒的存在，一聲令下，數百名追殺武者的人馬都向同一目標齊集。「雙拳難敵萬軍」，一路遭追殺而傷痕累累的武者，拼著一口氣，終能在臨終前將雅典娜和自己的黃金聖衣，交託給一個才德兼具的隱士。



光陰荏苒，雅典娜也漸漸長大成人，這期間隱士自全世界各地領養了一百位孤兒，分批送到聖鬪士訓練營受訓，然而十年來只有十人歸來。不料這十名聖鬪士却不協力保護雅典娜，反倒垂涎黃金聖衣，為爭奪寶衣而互相殘殺，終至僅存五人，寶衣也四分五裂，只剩下一頂頭盔。而爭奪殘存的頭盔正是全面衝突的開始……

「聖鬪士星矢」的出版公司Bandai，向以改編暢銷卡通的故事為其遊戲主要內容著稱，如「神龍之謎」、「高爾夫球——猿」、「金肉人」等，都是在日本本土深受歡迎的卡通故事，「聖鬪士星矢」也不例外。這個以取得黃金聖衣，打敗邪惡教皇為任務的角色扮演遊戲，是個音效、畫面皆屬水準之上的佳作。

話說僅存的五名聖鬪士，雖以星矢的武藝最為高強，但其他四人也不可忽略，茲簡述如下：

- 飛馬座：星矢，善用流星拳和彗星拳。
- 龍座：長於搏鬥，尤其是近身攻擊時最具致命力。
- 仙女座：索鍊為其武器，星雲索鍊為其絕技，防禦力特強。
- 天鵝座：所使之鑽石拳寒性特強，具冰凍效果。
- 鳳凰座：拳法可破壞他人的意志力或思想。

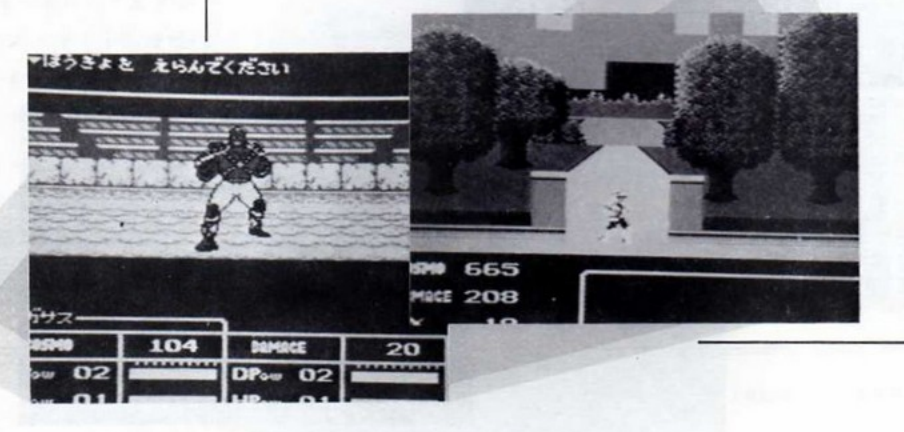
遊戲一開始你所扮演的角色就是這位星矢武者，在經過令姐兼師父的武藝考驗之後，雅典娜會召見你，祝賀你的初步成功，並勉勵你與其他四人化敵為友，共同為打敗邪惡教皇，拿取黃金聖衣而戰。但心高氣傲的星矢豈甘於「不戰而屈」，於是五人便一同進入競技場比個高低。哦！當然是點到為止，畢竟同是雅典娜的守護者！

在你「征服」其他四名聖鬪士之後，便得携手進入眞正的降魔征途。沿襲角色扮演遊戲的特色，「聖鬪士星矢」也是以經驗點數來分配武者的各項屬性——精神力、攻擊力、移動力、防禦力和聖衣强度，其中聖衣强度又包含出拳的命中率、出拳强度和防守力。而每項屬性的最高值為廿，快四處練功，增加點數！

「聖鬪士星矢」的遊戲操作方法是：十字鍵之左右為移動方向，上為進入洞穴或房間的入口，下是蹲下，Ⓑ鈕表出拳，Ⓐ鈕則為跳躍，連按兩次Ⓐ鈕乃為側踢。

本遊戲還採用一項奇妙的方法來決定你的屬性，那就是以玩者的出生年月日來分派各屬性的點數，如遊戲一開始水瓶座（一月廿日到二月十八日）的精神力總值為一百，生命損耗力為廿，攻擊力一，移動力二，防禦力三，精神力一，出拳命中率二，出拳强度一，防守力三，而處女座者就在大部分屬性的點數上都高你一等。想想，人之不平等豈非天生乎？

／編輯部



/徐政棠

祥和大陸的黑暗時代！

是你能奮起向Mondain挑戰嗎？
是你能英勇地深入黑暗的地心和遙遠的外太空嗎？
是你能追踪至Mondain的藏身處，經過激戰而結束Britannia的悲慘歲月嗎？

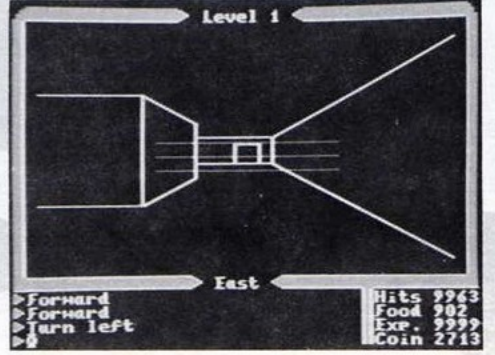
起程吧！創世紀的勇士們！

64K

• 前言

自從Lord British 推出「創世紀Ⅳ」（Ultima Ⅳ），把Apple的角色扮演遊戲（Role-Playing Game 簡稱RPG）帶入一個新殿堂之後，曾經引起了一陣巨大的迴響，造成了一股創世紀的狂潮。然而這個劃時代的RPG ，畢竟有它一定的水準，不是每一個初入電腦世界的玩家都能加以征服的。於是有許多玩家在苦思不解之餘，紛紛打電話到精訊公司詢問，或是寫信指名找KAO 先生解答（樹大招風！）。KAO 先生也撰寫了一份解答，來幫助這些陷入困境的讀者。

好不容易等「創世紀Ⅳ」的狂潮過去之後，七個月前出版的「星際航艦」似乎又有這個趨勢了，幸虧台灣PC的玩家沒有Apple 那麼多，程式本身又十分巨大，所以目前



▲ 地下城的力牆，快用破牆術消除。

還沒有解答之類的文章刊出。

從衆多來信或電話詢問當中可以看出，這些讀者大多無法根據目前所遭遇到的問題，去思考正確的解決之道。舉「國王密使Ⅲ」的一個問題來說吧：巫師要你去清理廚房，你該怎麼做？當然你得先找到廚房，然後再找個工具清掃廚房。哈！那不是有隻掃帚嗎？用“Get Broom ”的指令拿取掃帚之後，不就解決這個問題了嗎？小意思。不過，假設你不知道掃帚的英文名字，那就比較傷腦筋了。

像這類問題的解決方法並不困難，只消你動手查一查英文（或漢英）字典，四處探索再加點想像力，都能獲致圓滿的結果。因此如果你尚未盡力努力過，我建議你先別忙著看這篇解答，憑自己的實力玩完這個由Lord British 再度改寫的程式吧！

・解答篇

一旦你進入Sosaria大陸之後，先到附近的城鎮中購買一件比較好的武器，然後再把剩餘的金錢全部拿來購買食物之後，就可以找一座鄰近的地下城，進去賺取金錢了。

進入地下城之後，只可停留在第一層附近，別自作聰明一路向下衝（自取滅亡！）。第一層中有許多攻擊力較弱的小怪物（如大蝙蝠、巨鼠等等），儘可能的殺死牠們，直到你的生命點數降到死亡邊緣時，再爬上樓梯離開地下城。

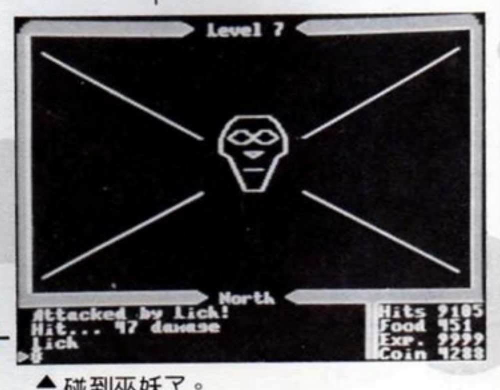
當你回到Sosaria之後，你的生命點數會自動回昇，其回昇數值是你在地下城內殺敵所獲得經驗點數的兩倍。例如你在地下城中共增加了一百五十點的經驗點數，那你離開地下城時就可獲得三百點生命點數。同時，在地下城戰鬥時也獲得了不少金錢，你可以用這筆金錢更換較好的武器及冑甲。若你身上尚有剩餘的金錢，不妨買一匹駿馬代步，因為當你騎馬探索Sosaria時，大部份的怪獸都無法追上你，可藉此避免一些無謂的戰鬥。

當你能在交通工具店中買到船隻時，你就該前往Sosaria的四塊大陸探險了。你的主要目的是造訪八座城堡，並和城內的君王交談；每位君王會給予你一項任務（如表一），你必須一一完成他們所交付給你的使命。八個不同的使命大致可分成二類：第一類的使命是要求你去找尋一座標誌之塔（Sign Post），其回報是加强你的基本力量，通常是增加你的力量點數；第二類使命比較困難，你得深入地下城，殺死某種特別的怪物。當你完成任務之後，君王會給你一塊特殊的寶石，此時你的首要工作應該是加强你自己的基本力量，所以你最好先執行第一類使命。

舉例來說，你剛剛到達了Lord British 城堡（Castle of Lord British），君王要你去找尋知識之塔（Tower of Knowledge ）。當你找到知識之塔後，用"Enter"指令進入塔內，此時螢幕下方的訊



▲國王命令你去殺死一隻膠質怪。



▲碰到巫妖了。

表一

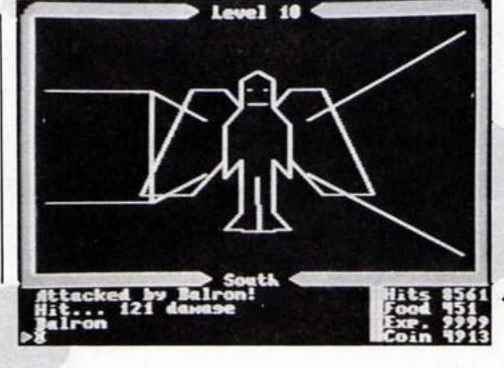
城堡名稱	所在大陸位置	使命	報酬	提示
White Dragon	1	找到游魂之墓 (Grave of lost Soul)	加强力量的基本點數	—
Shimano	1	殺死魔精 (Barlon)	白色寶石(White Gem)	在地下城第 10 層
Barataria	2	找到Ozymides 之標柱 (Pillar of Ozymides)	加强力量的基本點數	—
Rondorlin	2	殺死腐屍蟲 (Carrion Creeper)	綠色寶石(Green Gem)	在地下城第 6 層
Lord British	3	找到知識之塔 (Tower of Knowledge)	加强力量的基本點數	—
Lost King	3	殺死膠質怪 (Gelatinous Cube)	紅色寶石(Red Gem)	在地下城第 3 、 4 層
Olympus	4	找到標誌之柱 (Sign Post)	加强力量的基本點數	—
Black Dragon	4	殺死巫妖 (Lieche)	藍色寶石(Blue Gem)	在地下城第 8 層

息欄會告訴你已完成了一項任務(Complete a Quest)。這時只要再回到Lord British 城堡內去晉見君王，就可以獲得你應得的酬勞；你也可以再度要求爲君王服務，二尋知識之塔，然後回到城內繼續提高基本能力的點數。

不過君王幫你提升的點數將會逐漸降低，起先一次可幫你提升六點，然後就逐漸降到五點、四點、三點等等。另外，有些標誌之塔可提升你的其他基本能力，例如知識之塔可提高你的智力，所以找尋這些四處分佈的高塔也是十分重要的工作。

待你的等級升到七、八級時，就可以準備去執行第二類任務了。先去魔法店舖購買施用上昇術和沈降術所須的十幾樣藥材，然後再購買一些强力的武器和最好的冑甲(最好準備三、四件，因爲膠質怪會毀掉你身上的冑甲)，然後再到任何城堡內，把身上的金錢全部奉送給君王，以增加你的生命點數(上限是 9999 點)。

下一步是隨便找一座地下城，進入之後立刻用沈降術下降到第三、四層，殺死一隻膠質怪之後，繼續向下深入。每一種怪獸都有固定的

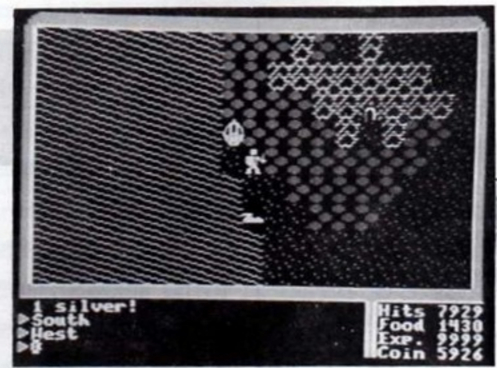


◀魔精出現了，快把它除去！



▲ 十分重要的任務：殺死腐屍蟲。

▼ 在國土的西北角，終於找到了時光機。



活動區域，你可以從表一查出它們的藏身之處。

殺死四種怪獸之後，應該立刻用上昇術回到地表，並前往四座城鎮拿取四枚寶石。當你完成這項工作之後，到城鎮的酒吧中喝上幾杯，並留心聽聽四周的傳言。你會聽到的傳言大概有：

「你最好知道這是一個偉大的遊戲。

「你最好知道你必須回到以前的時代。」

「你最好知道星際飛行，你必須擊毀二十艘敵船才能成爲太空英雄。」

「你最好知道許多湖泊和池塘擁有魔法般的力量。」

「你最好知道你應該毀掉那枚邪惡的寶石！」

「你最好知道公主會重重酬謝拯救她脫離牢獄的英雄，並會把一項十分重要的禮物送給第八級的太空英雄

當然傳言不止這幾句，不過若是一一寫出來，下面就沒戲唱了，所倘若你聽到了其他的傳言，請自行了解它的含意吧！

在這些傳言裏，公主似乎佔著十分重要的地位，何況目前並沒有什麼進展，既然如此，何不去看看城堡內是否有什麼奧秘？一進王城之後，第一眼看到的就是那個弄臣在大廳裡翩翩起舞去，同時唱著：「I got the key！I got the key！」

隨後在城內的牢房中，果然找到了一位少女，心想這位大概就是公主了，無奈這座監獄實在是蓋得太牢固了，沒辦法打開。正懊惱之際，弄臣的歌聲又飄了過來，突然靈機一動：「莫非他身上有牢房的鑰匙？」一溜煙就悄悄來到弄臣身邊，順手將他送上西方。在一陣摸索之後，果然找到了一把鑰匙，連忙走到牢房前，用"Unlock"的指令打開牢房，救出了裡面的少女。當你把公主送到城門時，公主只把你的生命點數增加五百點，就自行離去了，沒有留下任何有關Mondain的消息，所以目前只有一條路可走了——上太空去！

一到太空之後，立刻進入太空站內（當然小小的服務費用是免不了的），然後改搭船殼強度高達五千的戰鬥船，雖然它的能源貯藏量只有二千五百個單位，但却不容易被敵船擊毀。接著你必須到太空中擊落二十艘敵船，成爲太空英雄。在這段過程中若是戰鬥船受損嚴重，可先進入太空站進行修護，太空船會被整修得跟新的一樣，船殼強度和能源上限均恢復到上限，然後再搭船離開。當你成爲太空英雄時（畫面上會出現"You Are Space Ace"字樣），飛回原太空站，改搭太空梭返回地球。

抵達地球之後，你就是第八級的太空英雄了。進入任一個城堡，把公主救出來之後，她會告訴你時光機的所在地，你在某一塊大陸的西北角可以找到這項設備。

現在，你必須把生命點數提昇到最高，然後走入時光機內。你身上的四塊寶石就是時光機的鑰匙。當時光機停止運轉之後，你就到了Mondain的宮殿了。見到Mondain之後，立刻衝到他身邊，用“Get”指令毀去寶石，然後對著他猛攻。Mondain 在敵不住的時候會化成一隻蝙蝠企圖逃開，這時你必須一直追殺他，才能把這個妖魔除去。至此，「創世紀Ⅰ」的使命遂告一段落。

・後記

「創世紀Ⅰ」這個角色扮演遊戲經過Lord British和 Origin Systems 公司的全力改寫下，已非一九八一年代的原始風貌，但是遊戲的佈局以及屠魔的過程倒是沒有變更。相形之下，革新版的「創世紀Ⅰ」和後三代的創世紀Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ也不會相差太多，可算是一個相當有水準的RPG了。

但是，拋開創世紀系列的畫面結構，就它的佈局和程式而言，仍有少許的毛病。創世紀系列的一大缺點是城鎮和地下城的狀況不能記錄下來；今天我進城殺人搶刼，出城一秒後再進城又成了清白之身，店員居民也全部復生，除非你用靈魂或魔法來强加解釋，否則實在不合邏輯。在「創世紀Ⅱ」的魔法地圖上看不出自己所在的位置，也是很傷腦筋的事。關於「創世紀Ⅰ」，我也有一些疑問，想提出來討論討論。

我的第一個問題是八座城堡。爲什麼每座城堡的牢房內一定會有一位（而且只有一位）公主？莫非公主勸父休兵調養，一同對抗魔王，結果卻被國王扔入天牢中？或是八國國王爲了牽制對方，紛紛搶奪對方城內的公主以爲人質？這個答案實在不易回答。

第二個問題是時光機。爲什麼只有四位國王掌握了開啓時光機的寶石？爲什麼八位公主中每一位都知道時光機的所在之處？假設時光機的力量屬實，將你送回太古，而你也成功地殺死了Mondain，則Sosaria的歷史會全部重寫。Lord British並不知道Mondain 危害Sosaria，只知道這位巫師在鍊製一枚寶石的時候突然出現了一具形狀怪異的機器（據說是時光機），裡面走出一個攜帶著各種奇怪物品的壯漢（就是你），把Mondain送上西天。但假設Mondain死在太古，而原本一個應死在Mondain手下的人（可能是你祖先的仇人）就逃離了這場刼難，萬一此人殺了你的祖先，那你不就消失了？既然你不存在，Mondain又怎麼會死？

以上所談的都是些我對本遊戲內容架構上的一些疑問，也許超越時空原本就是不合邏輯的事，故不能以邏輯來推理。也許在我有生之年，會看到一個「未來人」出現在我身邊，拿著一把槍指著我，那也是說不定的事情了！

▲你終於殺死了Mondain！



▲Mondain化成一隻蝙蝠，企圖逃走。

/西門孟

十六位元應用軟體介紹系列一



IBM

嗨！大家好，我是「血型占星術」的作者，在接下來的日子裡，我將陸陸續續地介紹IBM PC／XT的軟體。今天在這裡要介紹的是PC Paint Brush，我使用的是2.55版，其實還有3.0，5.0…等，操作都差不多。

簡單的說，這是一套方便、易懂、功能不錯的繪圖軟體。它的輸出設備可以是Monochrome（單色顯示器）、CGA （彩色圖形介面）或EGA（彩色加强圖形介面），也可連接列表機、繪圖機；輸入設備（Input Device）則有鍵盤（Keyboard），各種老鼠（Mouse）、搖桿（Joystick）、數位板（Digitizer）等等。而這些I／O的設定要用磁片內的PCINSTAL．EXE檔來設定，打入PC-INSTAL 之後出現的是圖一，接下來是圖二。圖二有五項選擇：1.設定繪圖設備，2.設定顯示界面，3.設定列表機，4.要設定列表機的輸出埠，5.將已設定好的資料存檔。若不想做改變，就按 ESC 直接到圖三。此時按1.就結束，按2.又會回到圖二。

啓動系統

此時你在DOS 的狀態下鍵入Paint Enter 便可進入PC Paint Brush，首先出現的畫面如圖四，大部分的功能解說都在圖上，但要製作出良好的作品還需要使用者親自操作才會熟練，其實這軟體並不是十分的傑出，但應有的功能都具備了，可作爲想入門者的參考。

特殊功能

在螢幕的左側和上方分別是功能項和選擇項兩種特殊功能，下方則是調色盤，分述如下，唯功能項不一一說明，請參閱圖四說明文。

㈠功能項

說明文中提到兩種不同的橡皮擦，一種是固定大小的，另一種是隨著左下角你選定畫筆的粗細而變動的。左下角的功能就如同你畫水彩時選幾號水彩筆作畫的意義是相同的，而下方乃是背景與前景的顏色。背景就是畫紙的底色，在你用Clear功能時

```
PC PAINTBRUSH

Copyright 1985, ZSoft Corporation

Installation Program
for
PC Paintbrush system

Installer Version: 2.10

Press the Space Bar to continue.
```

圖一

```
             PC Paintbrush Install Menu
           (c) 1985, ZSoft Corporation

1. Drawing Device    ................  Mouse Systems Mouse
   Drawing Device Port                   COM1

2. Display Adapter    ...............  Hercules Monochrome
   Display Adapter Mode                  720x348 2 color (0)

3. Printer    .......................  Epson FX-80,100 Printer
   Printer Mode                          240 dpi

4. Printer Port ...................  LPT1

5. Save Current Settings / No More Changes


Please Enter Number to Change:
Press Esc to quit (making no changes)
```

圖二

```
Press Esc to return to main menu (don't quit)
1. YES

2. NO


Do you want to quit without making any changes?
```

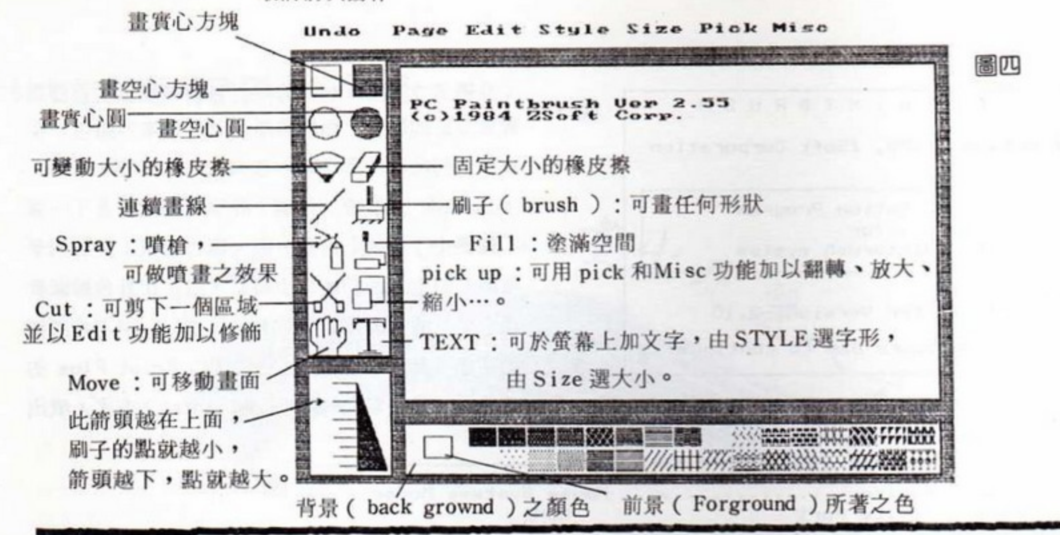
圖三

（見圖五），Paint Brush 就會將畫紙全部變爲背景設定的顏色，而前景顏色就是畫筆的顏色。在你做任何繪圖的動作時，皆會以此色作畫。

Spray 是噴槍，你選了此項功能就像拿了一罐「鐵樂士」在牆上作畫一般，隨心所欲；更好的是噴頭可由左下的功能自由調整，這是在其他繪圖軟體中少見的。即使在PC Paint Plus 中有此同樣的功能，其效果也較差，因爲PC Paint Plus 的Spray 是固定點的（Fixed Dots ）方式，噴出的模式都相同，而眞正噴槍噴出的效果是雜亂的，所以PC Paint Brush 用隨機亂數噴出的畫元（Random Dots ）十分逼眞。並且大部分Paint Brush都是以組合語言完成，淋漓盡致的效果絕不會影響你圖畫的品質。

至於要用Pick Up 功能時，先用老鼠的一號按鈕按出原點，移動老鼠，再按二號按鈕來設定出範圍即可，接著再利用Pick 或Misk 來加以變化。

螢幕下方是各種色調，就像是已調好的調色盤可供你的畫筆沾用。這些色調形式（Patterns ）可由右上方Misc 功能中的Edit Patterns 功能來修改，但一般說明，很少要如此做。



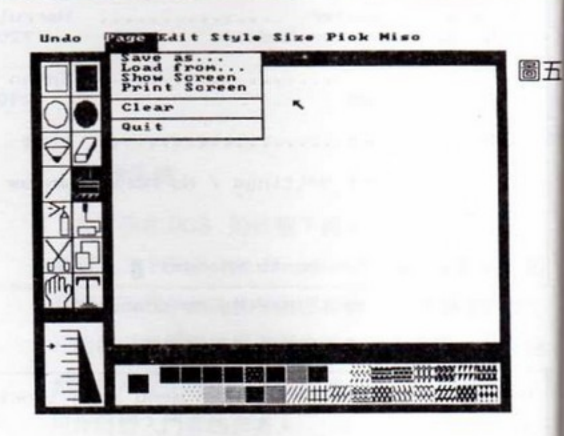
至於水彩筆的筆頭，Paint Brush 提供你更多的選擇，可以是圓頭，正方形頭、斜頭……，只要將箭頭移至Misc 功能按一下再選Brush Shapes 來做修改卽可，改變筆頭可做出特殊效果來。

㈡選擇項

1. Undo 功能

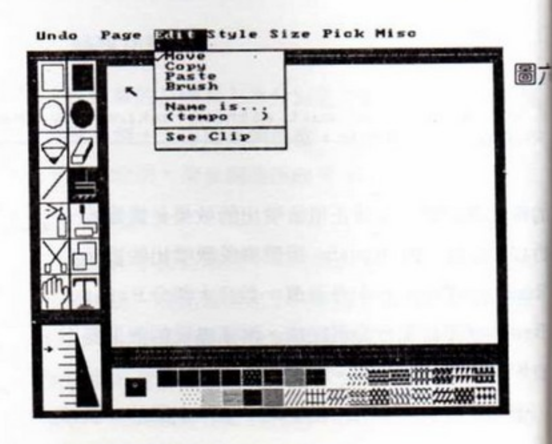
取消前次動作。

2. Page 功能（圖五）

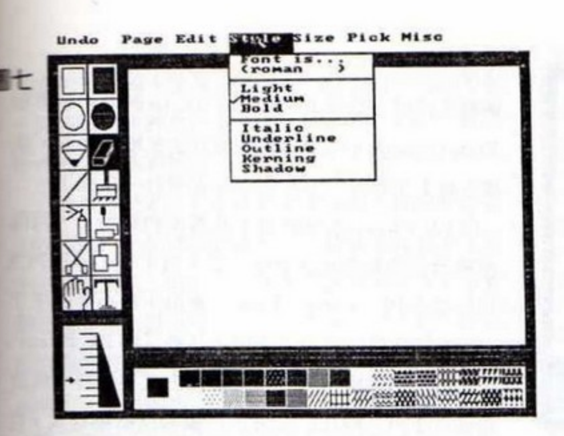


在Page 選擇項中Save as …及Load from …皆是圖形檔案的存取；Show Screen 是將提示欄全部消除，讓使用者可看到自己傑作的全景；Print Screen 會把圖形由列表機印出。Clear消除螢幕，以背景顏色作底（原先設定值是白色）。

3. Edit 功能（圖六）



這功能是Paint Brush 的重頭戲，因此請讀者仔細閱讀。Edit 的主要功能是將左側第一排第六個選擇——Cut所剪下的方塊加以處理。當你剪下一塊圖形後，Paint Brush 便會以你在Edit 中設定的狀態來行動。Move 是將指定方塊搬走而留下空白，Copy 是將指定方塊複製下來到別處再印一次，Paste 是將指定名稱的方塊圖形檔案一次一張印出，Brush與Paste 類似，但若你使用



圖七

老鼠而按著按鈕不放，則會不停地一張張的印出。在這裡要特別說明的是，Edit 中 Brush 的功能你若按老鼠的一號鈕，它是以 Xor 方式畫圖，按二號鈕是以 Pset 無條件印上去。

至於 Name is ……（ ）是設定方塊圖形檔案的名稱，這功能與 Paste 及 Brush 合用相當不錯。See Clip 是個開關（Switch），按一次，在它的左側便有個"√"，如此你使用 Paste 或 Brush 功能時均會顯示出圖形內容，再按一下 See Clip 就不會顯示出圖形內容，而改以框框表示。看到這裡，你一定是看得頭昏腦脹、氣血逆行，別說是讀者你，就連筆者我都是如此，但只要上機操作一下，保證信心十足、功力大增。

4. Style 和 Size 功能（圖七、圖八）

這兒所指的是字形的控制，字形的多寡要看你磁片內的資料來決定。Style 中字形要用 Font is ……（ ）來選擇，而字形的變化要用下面各項來設定，由於各字形的變化不同，我只大概說明一下。Light 是最細的字，其次是 Medium，Bold 是最粗的字；Italic 是斜點字，Underline 是加底線，Outline 是空心字，Kerning 是標準字體，Shadow 是立體字。而 Size 又可分為 8，9，12……點等。這些字形可以重覆地設定，若要解除只要在同一項再按一次即告解除。設定好了之後，用左下的 Text 功能就可寫英文字了。

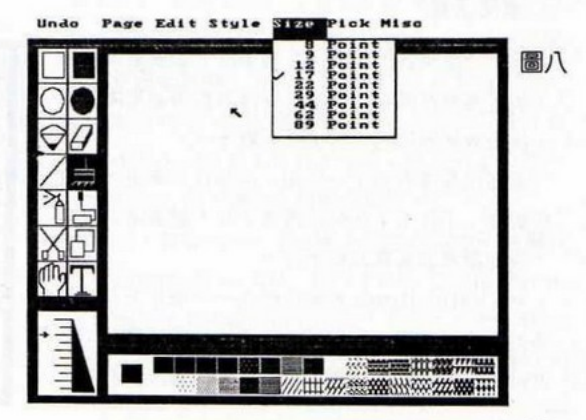
5. Pick 功能（圖九）

要使用此項前，先用左側的 Pick Up 功能將欲變化的圖形框起來，再進行變化。第一欄有 Rotate（旋轉）、Flip Horiz（水平翻轉）、Flip Vertic（垂直翻轉）、Inverse（色調反相），其功能均是操作簡單。第二欄有 Shrink ＋Grow（縮小及放大）、Tilt（斜向拉長），前者是可將指定範圍內的圖做放大或縮小，後者是斜向拉長。第三欄是將指定範圍內清除乾淨，讀者還是試試才知究竟。

上段所提的第二欄是相當有彈性的，範圍設定好了之後，可在第二欄的任一功能中按老鼠的一號按鈕來搬移位置顯示圖形。

6. Misc 功能（圖十）

此項功能與 Pick 同，亦須先使用 Pick Up 功能。Set Speed 是設定鍵盤或搖桿的速度，也就是點移動的速度。小寫的 zoom-in（放大）是在指定的地方做局部放大，放大後可做更仔細的修改或效果製作；大寫的 ZOOM-in（放大）可說是 Super Zoom-in，放的更大，效果更好。Brush Shapes 功能在前文提過了，是改變筆頭的形狀。Edit Pattern 可修改調色盤的顏色，但此功能不



圖八

Undo Page Edit Style Size Pick Misc

Rotate
Flip Horiz
Flip Vertic
Inverse
Shrink+Grow
Tilt
Clear

圖九

常用，---> Patterns是從磁片中擷取既有的新調色盤；Patterns ---> 是將修改過的調色盤存入磁片。Adj. Palette 是調整調色盤的色相，此功能無法在單色顯示器上使用，而且也不是個常用的功能。

當你用 Pick 的 Shrink + Grow 或 Tilt 之後，圖形會走樣，此時便需要用 Zoom-in 來幫助修改了。

PC Paint Brush的功能介紹到此，有道是熟能生巧，至於有多「巧」就要看你有多「熟」了。而最好是有隻老鼠，才能如虎添翼，目前台灣的老鼠價格在數百元左右，而且品質還不錯，有興趣者不妨試試。

重要訊息

圖十一是筆者的作品，左爲原圖，右邊是縮小圖，這是瑪雅帝國時的作品，現存放於馬德里博物館，經由我參考原圖，用老鼠手繪下來。

若你也像筆者畫了一堆畫，並想做些應用，讓我告訴你：不行！！任何語言皆不行！讀者請別發火，現在請看我解釋爲何不行。

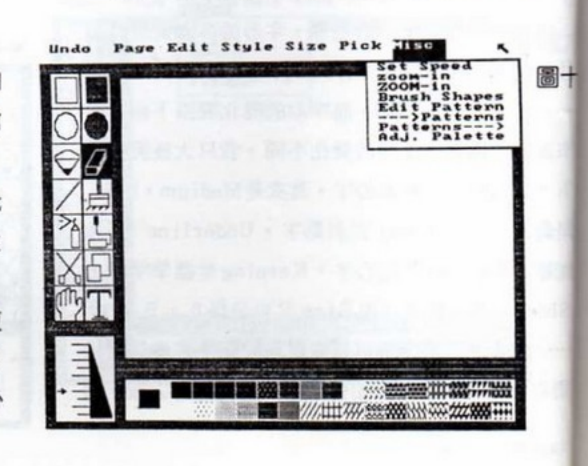
PC Paint Brush 希望你能在一張磁片上存放更多的圖形，否則一張單色顯示器上的圖形是 32768 Bytes（未壓縮），那一張 360 K的磁片能存多少圖呢？很少。於是 PC Paint Baush 就用圖形壓縮 Run-Length Encoding 的演算法來壓縮圖形，效果不錯！大約三、四千 bytes 就可存一張圖了。

但 PC Paint Brush 的美意讓你們難過了，因爲壓縮過後的圖形無法使用，三、四千 bytes 的PCX檔只能用 PC Paint Brush 來用，那不是白搭了嗎？於是我數日苦思及分析，終於了解 PC Paint-Brush 的壓縮方法，它的編碼方式很獨特，爲此我寫成了PC Paint Brush 的圖形反壓縮程式，任何圖形經過反壓縮後均成爲 32768 Bytes 的 Pic 檔。如此一來，你就可以用 HBasic， Turbo Pascal，Assembler 及一切可繪畫的語言來使用。至於能做出什麼東西來，就看你們的功力啦！

在此提供個經驗供讀者參考；你有沒有想過在中文系統出現那麼好看的圖形，但中文系統的解析度有些許的改變，那可在該中文系統的 Basic中做處理。

先在HBasic 中（非中文系統）將圖形叫出，再用GET 指令抓出你要的部分（中文系統是六百多乘以三百多），存入磁片，再進入中文系統，用該系統的Basic 取回該圖形，Bsave 整個圖形進入磁片即可。

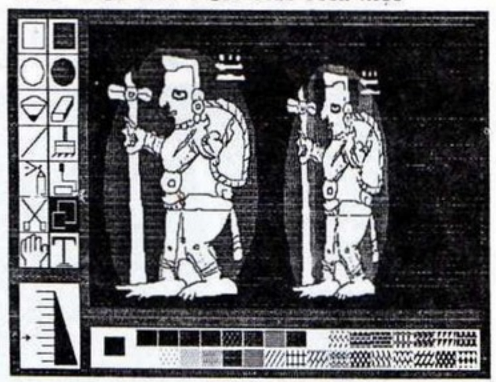
反壓縮PC Paint Brush 圖形的程式隨筆者由精



圖十

訊公司發行的「血型占星術」一同贈送，只送不賣。而將圖形陣列存入取回的程式及計算GET 所需陣列的大小請看程式一、二、三。

「血型占星術」是筆者最新的作品，有許多技術上的突破可供程式設計者參考，該軟體可說是本文章的示範程式（ Demo ）。不管是對星象占卜有興趣者或是想在設計程式上有長足突破的人均可向精訊洽詢此軟體。若是有疑問或問題等可電 (02)721-6065 ，或來信台北市仁愛路三段 143 巷 21-1 號 4 樓，西門孟收即可。祝讀者操作愉快！



圖十

程式一圖形擷取儲存示範模式

```
5       . 圖形擷取儲存示範模式  程式設計：西門孟
6       .
10 DEFDBL A
20 DIM A(47)
30 GET(290,156)-(348,198),A
40 LOCATE 10, 1:K=1
50 OPEN "a:mark.img" AS #1 LEN=40
60 FIELD #1, 8 AS A$, 8 AS B$,8 AS G$, 8 AS D$, 8 AS E$
70 FOR I=0 TO 43 STEP 5
80   LSET A$=MKDs(A(I))
90   LSET B$=MKD$(A(I+1))
100  LSET C$=MKD$(A(I+2))
110  LSET D$=MKD$(A(I+3))
120  LSET E$=MKD$(A(I+4))
130  PUT #1,K:K=K+1
140  NEXT I
150  CLOSE #1
160  END
```

程式三計算公式

```
5     . 計算GET所需陣列大小
6     .
10 DEFINT A-Z
20 CLS
30 INPUT "UPPER-LEFT", X1,Y1
40 INPUT "LOWER-RIGHT", X2,Y2
50 X=X2-X1+1:Y=Y2-Y1+1
60 T=INT(C(X+7)/8):RESULT=4+(T*Y)
70 PRINT INT(RESULT/8)
```

程式二圖形取回模式

```
5     . 圖形取回程式
6     .
7  DEFDBL  M:DIM MARK(47)
10 K=1:OPEN "MARK.img" AS #1 LEN=40
20 FIELD #1, 8 AS A$ ,8 AS B$, 8 AS C$, 8 AS D$, 8 AS E$
30 FOR I=0 TO 43 STEP 5
40   GET #1,K:K=K+1
50   MARK(I)=CVD(A$)
60   MARK(I+1)=CVD(B$)
70   MARK(I+2)=CVD(C$)
80   MARK(I+3)=CVD(D$)
90   MARK(I+4)=CVD(E$)
110 NEXT
110 CLOSE #1
120 PUT (0,0), MARK, PRESET
```

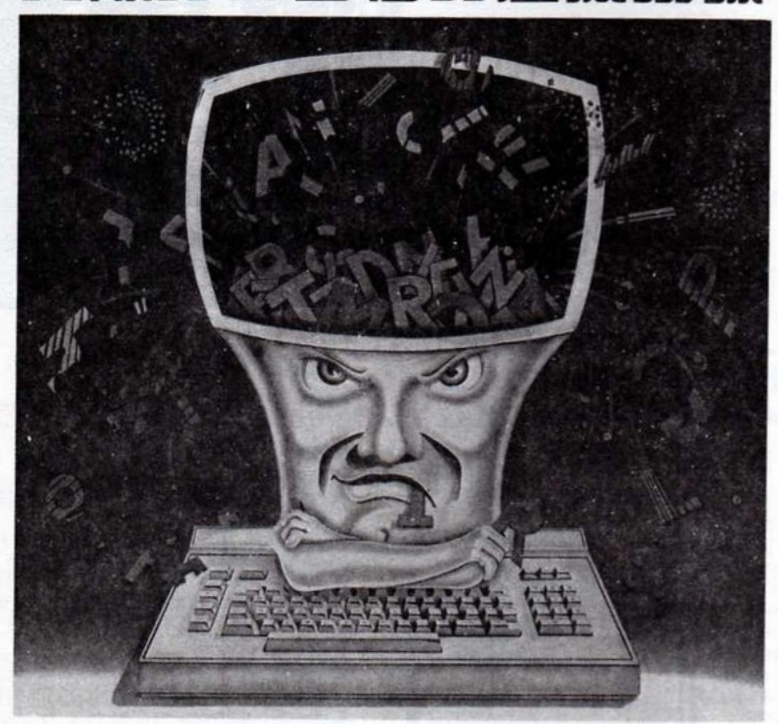
補記

目前市面可見的Paint Brush 版本有VER 2.55，2.80，3.0，5.10及PC Paint Brush 400 。大部分我都親自執行過，可說是大同小異，不過其中有些版本我懷疑是被人動過手脚，因為這些版本除了標題的版本不同外，其他部分完全一樣，而有些Paint Brush並不是給IBM PC 使用的，似乎是給其他類型的主機或終端機使用。

若你們把手中的Paint Brush的目錄列出來看，便較能了解其操作過程。要 install 為你專用的 Paint Brush，要用PCinstall 來做，但不同版本的Paint Brush的PCinstall功能也會有所不同，不見得是越新越好，要看你所擁有的版本是不是很齊全而定。若要用鍵盤（Keyboard）操作，則要有個檔叫做Mousekey. EXE或是Mousek. COM才能使用。使用鍵盤時，上下左右、左上、左下、右上、右下均可使用，F_9及F_{10}是代表老鼠的左右按鈕，相當不錯，我手邊正好有此檔案，但市面上的 Paint Brush 就可能無法用鍵盤操作。

總之，你的Paint Brush的好壞不以版本來劃分，而以你的DRV，FNT，DEV，PAL 檔案的數目多寡來決定，如果檔案內容不夠，你甚至不能啓動。所以這篇文章所寫的使用方法對各版本均可適用。

免除等待苦惱的虛擬磁碟



●前言

長久以來，如何在有限的設備下減少佔用CPU的時間和利用記憶體的容量，一直都是電腦使用者蠡力以求的目標。在電子計算機科學（Computer Science）中有許多學問是針對這一方面的需求而發展的，如虛擬記憶（Virtual Memory）的觀念，即是以切割輔助記憶體（如磁碟）！透過OS（操作系統）的運作，達成電腦可以執行體積比主記憶體大很多的程式。而近年來半導體技術的發達，價格不斷地下降，使得許許多多的微電腦擁有了大容量的記憶體，甚至發生了這種怪現象——主記憶體比輔助記憶體大（台灣的XT都有 640K 的RAM，卻只有 360K容量的磁碟機）。

於是有人想出了虛擬磁碟的觀念——把RAM 拿來當磁碟用，以空間換取時間。因爲在 RAM 中存取資料，純屬電子動作，不像一般磁碟有許多機械動作，所以非常的快速，目前除了Cache Memory（緩衝記憶體，見備註）之外，沒有比它更快的了。

在使用虛擬磁碟方面，各個軟體廠商都有不同的驅動程式，尤其針對另外添購的RAM 卡，上面必定附有專用的驅動程式。以下筆者將針對一般常見的三種程式：RAMDISK．SYS、VDISK．SYS以及QM2．COM 來做一些討論。

●RAMDISK的設定法

使用RAMDISK 是一種較具彈性的軟體，你只要在CONFIG．SYS 中加入一行：

DEVICE＝RAMDISK．SYS並且把RAMDISK．SYS檔放到你所指定的目錄（可爲子目錄，

但在CONFIG中要建立成DEVICE =＼……＼…—＼……＼RAMDISK . SYS ）。日後只要重新開機，DOS卽會將RAMDISK 載入系統，並詢問你要0K，16 K，32 K，64 K，128 K，256 K，384 K或者是512 K的大小。

此時你只要從各選擇項前面所對應的數字（1到7）中，擇一按下卽可。但是要注意的是，在台灣的PC相容機器上，有許多是640 K ＋ 384 K 或512 K＋512 K的RAM，DOS只能用到前半部，卽640 K或512 K而已（蓋係受到8088 記憶模式的限制），這時RAMDISK . SYS 並不能用到這些擴充的RAM，反而佔用了 DOS直接能運用的640 K，往往使得一些較大的程式無法使用。

• VDISK的設定法

在DOS 2.3 以後的版本上，都附有一個程式叫VDISK . SYS可用來設定虛擬磁碟。對於上述佔用記憶體的問題，在DOS 3.2 及DOS 3.3 上面的VDISK 都加以改善了，可以把擴充的記憶體設定爲虛擬磁碟。

因爲8088 記憶體模式，只能控制1024 K 的記憶體（8088上有10條位址線，$2^{10}=1024$ ），佔用了一些BUS（滙流排）及OS、I／O……等DOS 系統必需的空間，而大概只剩下640 K，有些機器在線路上可做到704 K。所以擴充的記憶體是無法直接拿來運用的，除非經過O S的記憶體管理。但PC DOS或MS DOS 並沒辦法做到這一點，所以您PC 上的擴充記憶體等於只是擺著好看而已。

因此建議您一開機就把那些擴充的記憶體設爲虛擬磁碟，反正不用白不用，卽使是A T也是一樣的（因爲目前的PC DOS只有8088記憶體模式）。

VDISK的設定方式和RAMDISK . SYS 差不多，也是在CONFIG . SYS中加入一行

DEVICE =〔 pathname 〕. VDISK〔 buffer size 〕〔 sector size 〕〔 directory entries〕〔／E 〕〔 : transfer size 〕

例：DEVICE = VDISK . SYS 384 128 112／E : 8

上面是DOS 3.3 CONFIG 中的設定，多數用法如下——

①〔 pathname 〕:

視你的VDISK. SYS 放在那一個目錄，要在此設定出來。

②〔 buffer size 〕:

爲虛擬磁碟的大小，單位爲K Byte，假若你指定的大小大於機器可用的空間或少於1 K或是不指定，VDISK 都自動設定爲64K。

③〔 sector size 〕:

虛擬磁片一個磁區的大小，可爲128、256或512 個Byte ，若設了不合法的值或是不設定，VDISK 的內定值爲128 K。因此建議你設小一點，因爲對許多長度不大的程式而言，如此做比較節省空間，而且讀取時間相差無幾。

④〔 directory ertries 〕:

爲虛擬磁碟根目錄的大小，範圍爲2到512，內設值爲64 個。但根據筆者在DOS3.2上工作的經驗，似乎不受此限制（曾經同時放過192個檔案），到底最大限制爲多少，筆者也不淸楚，不過很少人會用到這麼多檔案。此外VDISK 會自動調整根目錄的大小，使根目錄的大小剛好佔用整個磁區，而不致於浪費空間。

⑤〔／E 〕:

此參數將使VDISK. SYS 把虛擬磁碟設定在擴充記憶體上。

⑥〔 : transfer size 〕:

虛擬磁碟一次傳送的磁區數，範圍由1到8，內設值爲8個Sector 。

此外，我們可以設定一部以上的虛擬磁碟，至於其順序，我們稍後再討論。

● QM2的設定法

這是Quadrom 公司出品的程式，除了可設定虛擬磁碟外，另可分割RAM來當作Print Buffer或拿來做Cache Memory等功能，相當好用。尤其可設定高達64 K的Print Buffer，配合DOS 的PRINT . COM ，可將印表工作發揮得淋漓盡致。但因此主題不在本文的範圍內，故不詳加討論。

進入DOS 後，在任何一刻，只要你想要開虛擬磁碟，打入QM2 就會出現一張選擇頁。虛擬磁碟的大小從0，36，72，108，……一直到360 K，每個選擇項差36 K，你可以任意選擇，只要按下相對應的數字0到10 ，上方將會顯示系統尙剩多少RAM 可供你分配，但是無法使用到擴充記憶體。

等到包括Printer Buffer 和Cache Memory 都選好，QM 2 會詢問你是否都選好了，此時你只要按下Y鍵，機器便會重新啓動，並且設定成你所規劃的虛擬磁碟。

倘若你已設定過虛擬磁碟，QM 2 會提醒你把虛擬磁碟中的內容拷貝一份，或是直接從新啓動。有一點要注意，這些虛擬磁碟的內容一關機便會全部消失，因此千萬要記得一旦結束了工作，就得趕快把資料存起來。除非你的微電腦擁有迷你電腦所具備的不斷電系統，否則萬一停電或是一不小心關了機，你就欲哭無淚了。

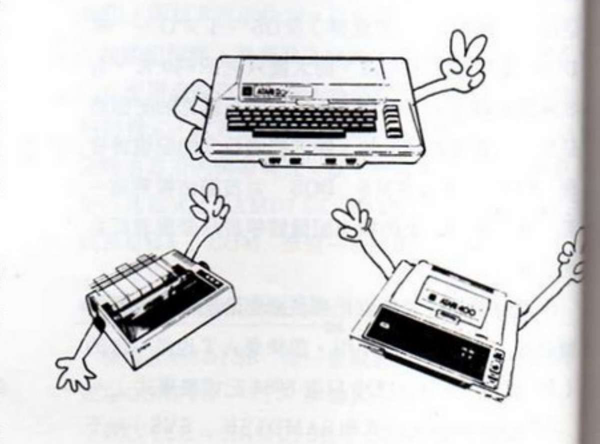
另外有一個軟體—— JDRIVE ，也可以用來設立虛擬磁碟，而且可任意調整大小，重新開機也不會毀去資料，不過一般人不常見，以後有機會再討論。

設定虛擬磁碟要注意一點的是：有一些記憶常駐程式（Resident Program ）可能會和虛擬磁碟打架（插斷沒有處理好），因此最好看看使用說明，要如何設立這些程式。至於設立兩個以上的虛擬磁碟，一般驅動程式是沒有什麼順序問題，系統會按照CONFIG . SYS 中設定的順序分別給予C：，D：，E： ……等編號。只有QM 2比較怪，強迫系統命名爲C：，若你同時設立了其他的虛擬磁碟，則會跳過C的代號，而照順序B：，D：……如此下去。

●後記

設定虛擬磁碟有許多好處，不但減少了許多等待磁碟I／O的動作，並且減少了磁碟讀寫的磨損（尤其在大量重複的讀寫）。但是一般的虛擬磁碟設定之後就不能取消，除非重新開機，因此務必考量過您的工作需求，再小心的設定。不過，使用虛擬磁碟的確能使您的工作效率加快數倍，希望您善用這一項技巧。

備註：緩衝記憶體爲一種緩衝型式的高速存取記憶體，介於中央處理器和主記憶體之間，當運算所需要的資料存在緩衝記憶體時，便可以極快的速度取得，否則必須從主記憶體將資料分段載入。



/宋明義

死亡遊戲我先闖

不是猛龍不過江

北斗神拳舞新招

各位讀者大家好！「SEGA專欄」在前兩期推出之後，立刻受到熱烈的廻響，筆者在此十分感謝大家的支持。本期我將介紹另一種風格的遊戲——「北斗神拳」。顧名思義，這是一個以拳法爲主的遊戲，全篇故事取裁自武論尊原著，而在一九八六年由SEGA公司以遊戲的方式加以濃縮推出。

當時所推出的「北斗神拳」有兩種版本，一版適合任天堂，另一版則是給SEGA使用。雖然這兩種版本在日本是同時推出，可是效果卻有很大的差異，相信看過SEGA版「北斗神拳」的人，也許會衝動地把任天堂版丟到垃圾筒中（再把它撿起來）。因爲不僅兩種機型在畫面處理上不同，最重要的是SEGA版忠於原著故事，使你在遊戲中就能感受到目前所面臨的敵人是誰。

你所扮演的角色是健四郎，目的是救出女友——尤莉雅。但在進入遊戲之前，還是讓我們先來了解控制方式：

1. 使用圓盤控制健四郎：

垂直跳躍

向左方斜跳　向右方斜跳

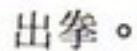
向左方前進　向右方前進

蹲下

2. 使用按鈕：Ⓐ鈕是踢腿，Ⓑ鈕是



▲健四郎！看我黑桃的厲害。

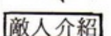


出拳。

3. 先使健四郎蹲下再做跳躍動作，能夠比一般跳躍跳得更高。

現在，我們可以開始進入遊戲了。

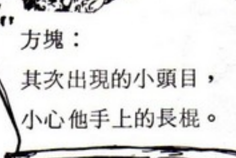
第一關—南十字星



敵人介紹



梅花：
首先出現的小頭目，手執雙斧不斷地攻擊健四郎。



方塊：
其次出現的小頭目，小心他手上的長棍。



黑桃：
第三出現的小頭目，小心他的跳躍攻擊。



紅心：
最後出現的小頭目，他用肥胖的身體來做武器。



卡德：
南斗六聖拳之一，本關的主將。他的武藝相當不錯，可惜卻不知用在正途上。

南十字星是卡德的勢力範圍，所以在這個區域內都有卡德的手下出現。雖然健四郎只需一拳（脚）即可殺死這些小嘍囉，但是千萬不可輕敵，他們的包夾戰術仍然會使健四郎受傷的。附帶說明一點，健四郎的生命力顯示在螢幕的上方，受傷時點數會減少，每打倒十名嘍囉可恢復一小格生命力，殺死一名小頭目則可恢復數格生命力。

小頭目攻擊法：

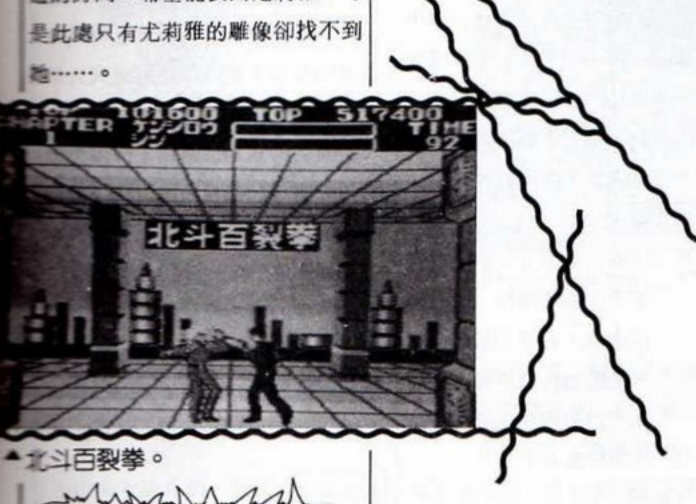
1. 梅花：他所投出的雙斧可以用拳頭擊毀，收拾他的方法，只要在靠近他時以拳或脚攻擊四次即可。
2. 方塊：最好在他旋轉手中的長棍時，以脚（脚比較長）攻擊四次即可。
3. 黑桃：與他保持一段距離，在他跳躍著地時攻擊四次即可。
4. 紅心：弱點在肚子，所以先蹲下等待他的出現，出現之後快速地揮拳攻擊他的肚皮即可。

決戰卡德

殺死紅心之後，健四郎的生命力會自動恢復至滿點，不久卡德便會出現，同時在健四郎生命力的下方也會出現卡德的生命力。當健四郎靠近卡德時，卡德會連續揮拳或脚三次，此時先行退後，等到他第三次攻擊之後，再靠近他同時出拳即可擊中卡德。用此方式攻擊卡德數次即可殺死他，但是你必須留意，攻擊卡德的最後一拳你必須站著，以拳頭擊中他的頭，此時螢幕會出現

「北斗百裂拳」，接著會以漂亮的攻擊方式自動將卡德擊倒在地。

殺死卡德之後，健四郎便走進右邊的房間，希望能救出尤莉雅，可是此處只有尤莉雅的雕像卻找不到她……。



▲北斗百裂拳。

第二關—神國

神國——這可不是人們夢想中的天堂，而是一個專門訓練特種部隊的地獄，因此這裏的特種兵團是相當精銳的。健四郎與這群特種兵團交手時應留心他們的跳躍攻擊，最好在他們跳躍欲著地之時，給他們來個一擊必死。

小頭目攻擊法

1.親衛隊長：由於他手中的鋼絲太長，所以健四郎不應直接與他硬拼，最好使用跳踢攻擊。所謂跳踢攻擊就是利用圓盤的左上及右上使健四郎做出斜跳動作，此時再按Ⓐ鈕即可做出空中跳踢攻擊。這一招十分地重要，應該好好地練習。

2.軍曹：這位軍曹十分地陰險，人還沒出現就連續投出吸血刀攻擊健四郎，此時健四郎最好站在螢幕的中央，直接揮拳將吸血刀擊落，等到軍曹出現之後再靠近他，以拳或脚加以攻擊四次即可。

決戰大佐

大佐是第二關的首領，他自認爲是神的選民所以才將此地稱爲神國。他的拳法相當厲害，而且他會丟出暗器，所以健四郎面對他時千萬不能與他保持距離，可是與他太接近又會被他的拳頭擊中，因此你必須記住一個原則：封住他的拳頭，使他沒有出手的機會。做法是這樣，先使健四郎靠近大佐，然後出拳打中他的脖子，這時大佐會向後退，但別放過他繼續靠近用拳頭攻擊。但也請你別太心急，每拳之間應有半秒左右的休息，因爲你連續出拳反而會造成反效果。

當你連續擊中大佐數拳之後，你發現健四郎出拳朝大佐的臉部攻擊而不再是攻擊脖子時，這代表健四郎即將施展「北斗壞骨拳」，等到字幕出現之後，你可以看見大佐全身粉碎，健四郎便進入下一關了。

敵人介紹





第三關—大監獄

大監獄位於比尼克里斯，是一個十分恐怖的地方，但却是這六關中最簡單的一關。因爲沿途的小嘍囉與第一關卡德的手下實力差不多，途中的小頭目也只有哈斯而已，不過對於巨無霸就不能掉以輕心！

小頭目攻擊法

1 哈斯：哈斯的攻擊方式與黑桃差不多，他的絕招——秋風掃落葉，名字相當好聽，可是卻沒什麼厲害，所以你可以用攻擊黑桃的方法去對付哈斯。

決戰巨無霸

這個大巨人原本一直被關在大監獄之中，可是哈斯的首領沙卡知道哈斯已經被健四郎打敗，於是將巨無霸放了出來。巨無霸除了能一脚踩死健四郎外，他的拳法也是十分厲害，他所練的拳法是羅漢忍王拳，所以健四郎必須留意他的風煞金剛拳。當巨無霸打出風煞金剛拳時會產生火焰，健四郎不可碰到火焰，否則會受傷。

巨無霸的弱點在頭部，所以先使健四郎靠近巨無霸然後用跳踢攻擊他的頭，攻擊之後馬上離開，否則當他跳躍時會踩死健四郎。如此反覆的攻擊即可殺死巨無霸，當螢幕出現「北斗七死星點」就表示健四郎成功地擊倒巨無霸，接著進入下一關。

敵人介紹

哈斯：
手執利刃，他的絕招是秋風掃落葉。



▲小心親衛隊長的鋼絲。



▲北斗壞骨拳。


巨無霸：
這個大巨人一脚卽能
踩死健四郎。



▲北斗七死星點。

第四關—卡山多

卡山多可說是個大監獄，它是拳王用來囚禁背叛他的人，所以這一關全都被獄長的部下層層地看守著。當健四郎與這群兇殘的敵人交手時，千萬別用拳頭與他們攻擊應該用脚攻擊，因爲脚比手較長。此外你還必須留意兩點：第一，小心空中的老鷹，能躲開牠的攻擊就躲避，如果躲不掉就讓牠攻擊，但千萬不要費神去主動攻擊老鷹，因爲當你去攻擊老鷹時，會造成獄長部下攻擊的好機會。第二，小心獄長部下的包夾戰術，因爲他們手執斧頭，所以當健四郎被包圍時下場就十分地淒慘。

小頭目攻擊法

1.獄長：一個不可忽視的敵人，尤其是他手中的長鞭，會讓健四郎難以躲避。攻擊他的方法是使用跳踢攻擊，擊中四次才能殺死他。

2.拳王親衞隊：當他們出現之後，先使健四郎到達螢幕的最右邊，然後蹲下以拳頭快速的攻擊，即可殺死右邊那一名，至於左邊的那位我想不用再多說明了，方法相同。

決戰托吉

托吉是健四郎的師兄，筆者第一次與托吉交手時，曾三兩下就被解決了，可是仍然不了解他們爲什麼會決鬥？爲此遊戲到此曾經停頓了好一陣子，後來才想通，原來托吉會在交手的過程中敎健四郎「北斗有情拳」，所以正確的攻擊方式是相當必要的。

攻擊托吉的方法有兩種，一種是以拳換拳，另一種則是偷拳。何謂以拳換拳？首先使健四郎退至螢幕的最左端等待托吉靠近，托吉接近後會出拳擊中健四郎，這時你才出拳回擊，也可擊中托吉一拳。之後，托吉會以手碰健四郎三次，第四次又再度出拳，此時你用上述的方法再反擊，直到健四郎反擊最後一拳時，托吉的生命力會只剩一點點而自動後退，雖然此時健四郎的生命力亦十分薄弱，但目的是達到了。

另一種方式是偷拳，這種方式適合技術熟練的玩者。因爲托吉會先碰健四郎三次，所以當他第四次準備出拳時，先使健四郎稍微後退以使托吉打不中，此時再馬上出拳卽可擊中托吉。由於此種方法在攻擊時必須要抓準時間出拳，所以比以拳換拳更具危險性。

當托吉自動後退時，健四郎就算



學成了「北斗有情拳」，此時卽可進入下一關。

敵人介紹

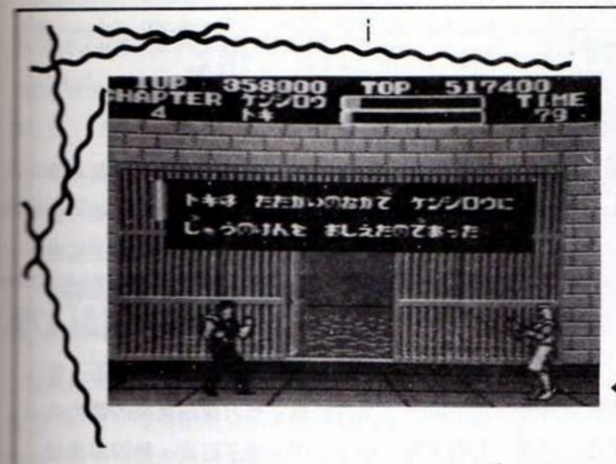
獄長：
手執長鞭，常常將對手鞭打至死才肯罷休。

托吉：
健四郎的師兄，武藝不比健四郎差。

拳王親衛隊：
共有兩位隊員，手中拿著雙刀會不斷地攻擊健四郎，也必須留心他們所投出的暗器。

▲北斗有情拳。

◀拳王親衛隊，看





◀托吉會傳授「北斗有情拳」給健四郎。

第五關—聖帝十字陵

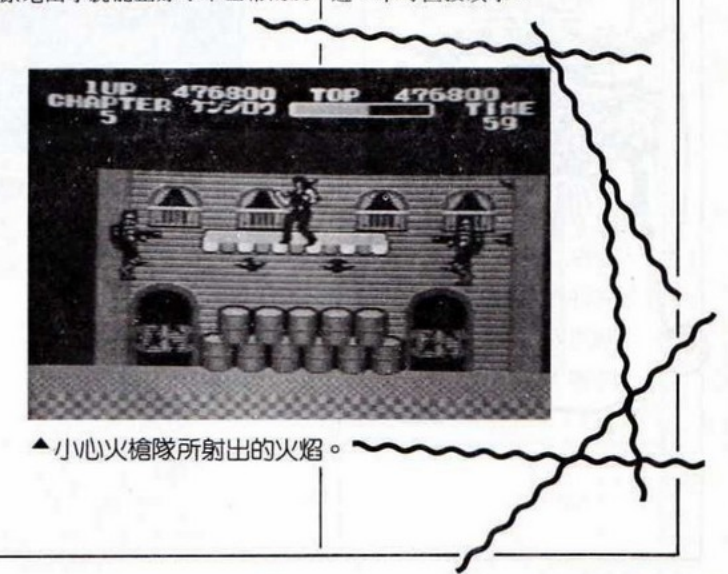
遊戲到此即將進入尾聲了，沿途的小嘍囉已經不再令健四郎恐懼了，只要稍加留心即可。

火槍隊攻擊法

火槍隊所射出的火焰是無法以拳頭抵擋的，所以健四郎在攻擊火槍隊時，最好在火焰未射出之前就將火槍隊擊倒，每名火槍隊員必須擊中四次才行。在這一關中，健四郎的體力十分重要，因爲火槍隊共出現三次，如果沒有良好的生命力是很難到達聖帝十字陵。

決戰聖帝

攻擊聖帝必須打中他的秘穴才能使他的生命力減少。首先使健四郎跳踢擊中聖帝的頭部，接著以拳頭攻擊脖子，第三拳攻擊聖帝的腹部，最後再出腿攻擊他的脚，如此重複一次，聖帝的生命力就會減少至零。此時立刻與聖帝保持距離，聖帝則會跳躍使出「南斗鳳凰拳」，當他飛向健四郎時，健四郎只要站在原地出拳就能正好擊中聖帝的胸部，接著螢幕上出現了「北斗有情拳」，這時才算是擊敗聖帝。如果聖帝的生命力不是零而他又使出「南斗鳳凰拳」時，健四郎應馬上躲避，不可直接攻擊。



▲小心火槍隊所射出的火焰。

當你出拳攻擊聖帝時，如果他以十字拳反擊，健四郎必須馬上後退，等到他停止出拳時再靠近攻擊。

敵人介紹



聖帝火槍隊：
共有三小隊，是個十分棘手的敵人。



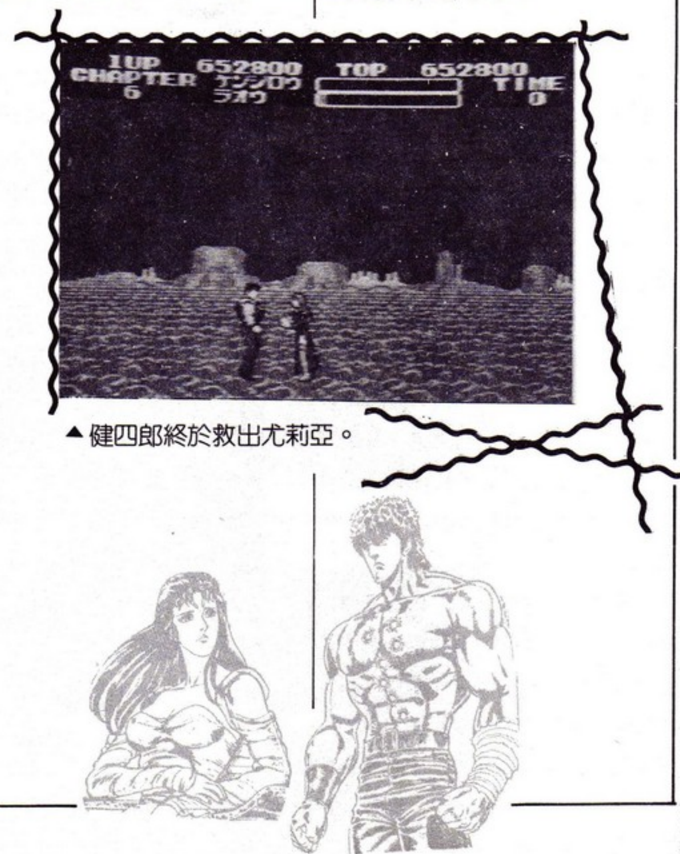
聖帝：
南斗六星的帝王，刀槍不入，小心他的十字拳。

第六關—北斗競技場

當你解決聖帝之後，健四郎便會直接到達北斗競技場與拳王做最後的決戰，此關沒有小嘍囉及小頭目，因爲拳王是非常難對付的。

決戰拳王

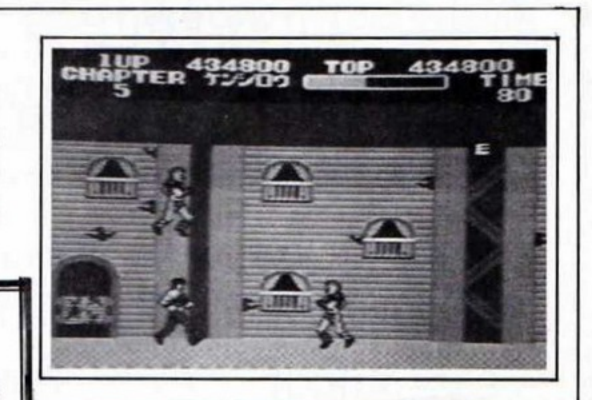
攻擊拳王最有效的方法是連續不停的跳踢攻擊他的頭部。你必須記住一點：跳踢攻擊不可間斷，否則拳王會乘機攻擊健四郎。當拳王的生命力剩下最後一小格，跳踢攻擊就不再有效了，此時健四郎即可做最後的攻擊，以拳頭攻擊拳王的脖子。如果你擊中了，整個畫面頓時發出光芒，拳王自知敵不過健四郎，但也不願死在健四郎的拳下，於是自己點了死穴使出最後的體力自行做了斷。拳王已死，健四郎抱起尤莉雅離開了北斗競技場，一場艱辛的戰鬥也暫告結束。



▲健四郎終於救出尤莉亞。

體力恢復劑的出現

體力恢復劑在第一至第五關均會出現，健四郎取得之後，生命力即可恢復至全滿。體力恢復劑每關只會出現一次，時間剛好在 80 秒的時候先使健四郎蹲下然後再跳躍起來，此時螢幕會出現 E 的字樣，取下它即可。



夢幻的第七關

在健四郎抱起尤莉雅離開螢幕之後，此時按圓盤上方 20 次，等音樂唱完後，原本會出現「完」的字樣，可是現在卻出現第七關，第七關是把各關大頭目均集合在此，你可以嘗試看看！

TOP 10 SEGA



上月名次	本月名次	遊戲名稱
—	1	職業棒球
1	2	洛基
—	3	越野機車賽
—	4	超能力女刑警 II
5	5	赤色光彈—吉利旺
—	6	魔界列傳
—	7	打磚塊
7	8	福爾摩斯探案
4	9	時空戰士
8	10	快樂小飛碟

〈廣告〉

柏拉









話說一代哲學大師柏拉圖除了喜歡打任天堂外，最近又沉迷於「血型占星術」中，四處替人占卜未來，還發下狂言：不準的話，名字讓你倒著唸。其弟子ㄚㄚ心想非把師父這項絕招學來不可，卻苦無機會向師父問個究竟。這天，柏拉圖正揮著扇子在榕樹下乘涼，看起來相當愜意，此時不問更待何時。柏拉圖對話錄開始——

ㄚㄚ：「血型占星術」是誰搞出來的名堂？

柏拉圖：是西門慶的弟弟西門孟以中文寫成的。

ㄚㄚ：功能爲啥？

柏拉圖：可推算出一週內的運勢、生命韻律的高潮與低潮，甚至對你的性格、人際關係、健康狀況、人生觀和戀愛觀做分析並提出建議。根據資料顯示，今天是我的高潮期。

（難怪師父今天有問必答）

ㄚㄚ：師父快幫我算吧！要那些資料呢？

柏拉圖：只要出生年月日與血型即可。

ㄚㄚ：我的電腦可以用嗎？

柏拉圖：IBM PC／XT 及其相容電腦都可以用。

ㄚㄚ：好棒！好棒！那我也可以占卜未來了。（陣陣清風吹來，師父趕著去見周公，得趕快抓重點問）（先把師父搖醒）有沒有什麼特殊功能？

柏拉圖：當然有啊！本程式有許多功能鍵，只要輸入密碼，就可得到你所要的資料，例如：[F5] — [F2] — [F4] — [F1]：直接進入血型占星術相命。

ㄚㄚ：有沒有我愛聽的音樂啊？

柏拉圖：有啊！保證美妙絕倫、動人心弦。

ㄚㄚ：可不可以印出來送人？

柏拉圖：那你得借我的列表機，想借的話，就得看你的表現了！

（趕快幫師父端杯茶、搥搥背）

ㄚㄚ：哇！這麼多功能啊！那要賣多少錢啊！

柏拉圖：一般的ＰＣ占卜遊戲是 900 元，但……

（口袋裏只有 400 元）

ㄚㄚ：那師父你借我 1,000 元吧！我想「血型占星術」一定更貴？

柏拉圖：孩子！別傻了，每套只賣 350 元。

ㄚㄚ：喲呼！明天馬上下山去買，400 元買「血型占星術」，再吃一碗三商巧福牛肉麪，還有剩呢！（一元）

遠遠走來一群人，卻看不清是何方神聖？該不會是山賊攻上來吧？愈走愈近，愈看愈清，人群中白人、黑人、黃種人皆有，不分男女老幼搖旗吶喊而來，旗上的字愈來愈大——

柏拉圖，快用血型占星術爲我們占卜未來吧！

血型占星術 P156

一片兩面　定價350元

適用機型：IBM PC/XT 及其相容電腦

精訊資訊有限公司

／陳永峰





咫尺天涯？看神奇的MODEM如何千里一線牽

前言

今夏，有一隻叫做永峯龜（這是一種非常稀有的龜類）的烏龜。永峯龜由於本身的需要買了一台MODEM（數據機）。但是他覺得只用MODEM來傳檔案好像小用了它；再加上永峯龜非常喜歡玩電腦遊戲，尤其是雙人對抗遊戲，但由於龜類的速度非常的慢（中午吃完飯後，帶著磁片準備到鄰居家玩，走到鄰居家，別人正在吃晚飯），所以他想到為何不利用MODEM來玩電腦遊戲呢？如此一來不管兩人相距多遠，只要打一通電話，就可達到天涯若比鄰的效果。永峯龜眼睛一溜，腦筋一轉，立刻聯想到「美式帆船大賽」，正好可以利用MODEM來玩。經過一番摸索，永峯龜決定將整個過程記錄下來，讓大家知道MODEM的另一項功用——玩電腦遊戲。

探索過程

永峯龜一買到「美式帆船賽」後，首先很謹慎的把接線檢查一次，接著將電話線連到MODEM上，再把MODEM和RS-232C相連，確定無誤後，以DOS 開機，鍵入SAIL，待標題畫面出現後，開始做一些選擇，但是選擇畫面就當住

1 = Receive Call

2 = Place Call-Pulse Dial

3 = Place Call-Tone Dial

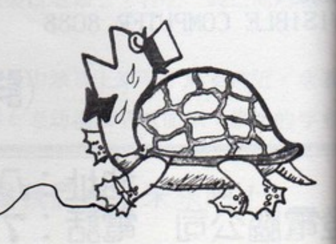
了。永峯龜非常納悶，正百思不解之時，忽然聽到一個發自磁碟片盒的細小聲音，打開盒子一看，有一片磁碟片正在叫，「用我吧！用我吧！」細看之下，原來是一片轉換程式，叫做魔鍵（Magic Key）。

原來「美式帆船大賽」必須在彩色卡的PC上才可以使用MODEM，單色卡雖然也可以使用，但只限於一人玩，若是兩人玩要使用到



▲美式帆船賽的標題畫面。

MODEM時就會當機，因此，若要在僅有單色卡時使用MODEM的話，就必須使用魔鍵或其他類似轉換程式，將PC 顯示卡模擬成彩色卡，用來瞞過「美式帆船賽」的MO-




▲ 連接電話的MODEM 外貌。

DEM 部份，如此才可以選擇接收或撥發。

解決了這個問題後，當然要試試打電話，永峯龜鍵入了好朋友榮哥的電話號碼。但是，無論如何就是打不出去，永峯龜甚至以為他的MODEM 受了魔法的控制，後來經過再三探討，叫出AUTOEXEC檔，在其中看到一個MODE 檔，它是一個賜予MODEM 生命的檔案，也就是不管你有沒有植入DOS，要使用MODEM來傳送一定要使用MODE檔來驅動 COM I 或 COM 2，否則，MODEM 根本就不會動。所以，永峯龜植入了DOS，那麼，這樣一切都沒問題了。

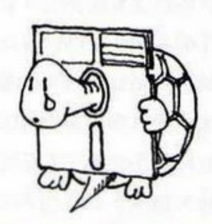
接著永峯龜打電話告訴榮哥，叫他照上述方法準備接收，他自己則準備撥發電話。選擇撥發電話時要依據自己家中的電話去決定選第二或第三項，第二項是撥盤式電話；第三項是按鍵式電話，選好後只要鍵入電話號碼即可。於是，第一通電話打出去了，此時只見畫面上出現了“CONNECT”的字樣，表示上線了；接著，永峯龜鍵入了他的名字，畫面出現“WAIT FOR OTHER BOAT”。永峯龜等了很久，還以為斷線了，最後，畫面一換，出現了「永峯龜V S榮哥」的字樣，時間也開始倒數，他知道，成功了！

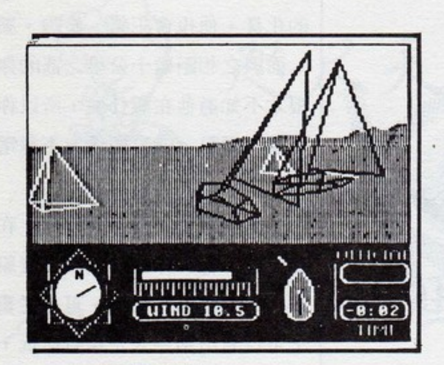
進入遊戲

在遊戲進行時，速度上會比一人玩時慢很多，因為電腦不僅要同時處理兩船，又要兼顧到MODEM。可是，這種二人玩的感覺是永峯龜玩電腦遊戲四年以來（APPLE →任天堂→PC ）所沒有的，因為另一條船不再是電腦，而是另一個人的化身，他也會犯錯、偷跑、要詐，而與之相距數十公里之遙的你，根本不知道他在想什麼，所以你一看他不順眼，就可撞他，不像電腦船般撞不到。

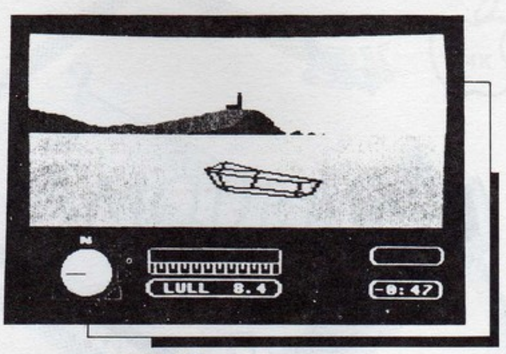
以永峯龜及榮哥兩人為例，在午夜時分，泡一杯咖啡後開始賽船。兩人雖然相距十公里，可是從畫面上可以看出另一人正在陪你玩，M鍵傳訊息、打招呼，就像面對面一樣，但是他又不在你旁邊。比賽正式開始後，也不需拼命加速，甚至可以停下來等另一條船，因為它不是電腦而是朋友。當兩條船相撞時，爭議熱線開始。當兩人吵得不相上下時，有一人鍵入“TALK”字樣，就由撥發方拿起電話，接著接收方跟著拿起話筒，改由電話開始吵。最後爭吵的結果通常是喝一口咖啡，重新開機再來一次比賽。這種雙人遊戲比起任天堂的雙人遊戲更有意思，一旦玩過，一定會迷上它！

不過，這個遊戲也有幾個缺點，例如在傳訊息時，按下一個英文字母要等兩秒鐘才能再鍵入下一個英





▲開賽狀況。



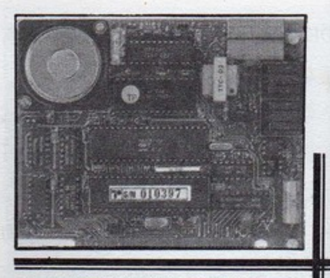
▲駕駛快艇。

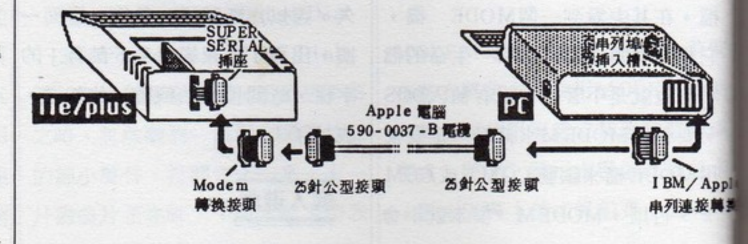
文字母，這在比賽中就很不方便；遊戲的比賽路徑太少，比到最後，根本就是比起跑及轉彎。以摩托船為例，在倒數 37 ， 38 時開始加速，就可以在槍響時剛好通過起跑線；然後就是比轉彎，誰轉的弧度小，誰的勝算就大，因為直線時兩條船的速度都一樣，到最後技巧熟練後，黑白兩線軌跡幾乎重疊一起。那種緊張氣氛，不亞於實際船賽，「美式帆船賽」確是一個不可多得的好遊戲！

結論

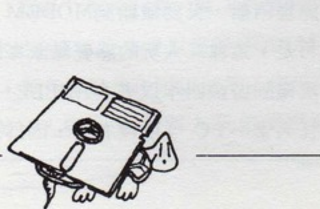
在未來的電腦世界中，MODEM 將會扮演很重要的角色，甚至改變人的生活。例如NEWSROOM 這個軟體，就是以後報紙的雛形，早晨起床只要打開電腦及MODEM就可接收當天的報紙；在休閒活動中，下棋、橋牌、麻將也不必四處找牌搭子，只要有適當的軟體，各人在家中照樣玩得不亦樂乎。以MODEM 玩遊戲自有另一番新的感受。神奇嗎？不，這就是你未來的家居生活。

編者按：MODEM 為一利用電話網路做為傳送資訊的數據機。


▲ MODEM的內部結構。



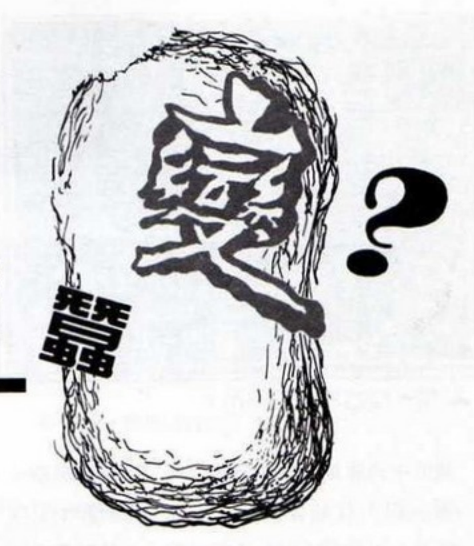




蘇竑嶂



北約組織天翻



相信有許多在「歐洲戰場」這個遊戲中扮演過北約角色的朋友們，都曾經吃過華沙公約不少苦頭，而對它恨之入骨。但是如果想對它還以顏色的話，結果經常是讓人氣得臉都歪歪的。現在，筆者提供各位參考的這個戰略，不但不會失去任何一支軍隊，而且還能消滅華沙全軍，一雪屢戰屢敗的恥辱。嘿嘿，想那遊戲的作者恐怕都還料不到有這麼一招絕技死！來吧，讓我們一起殺個片甲不留！讓華沙公約歪頭綠臉，連死都不知道怎麼死的 !!

(一) 北約軍佈陣要領

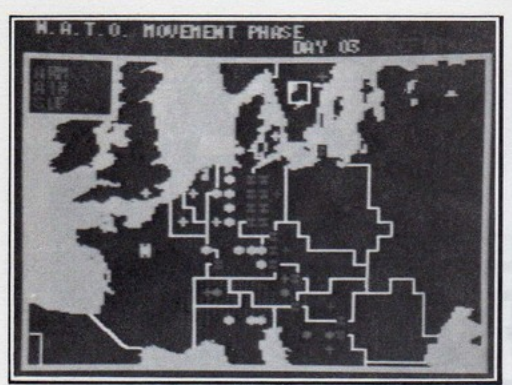
玩歐洲戰場就跟下棋一樣的。一開始，就必須把勢兵出來，才能顯出氣。勢套勢，氣連氣，自然不怕敵人滲透進來。筆者在此，將這個觀念分成三大要領。

1.避實擊虛

採用春秋末葉晉楚城濮之戰的戰法，攻擊華沙軍的弱點，華沙的弱點在於它囤駐在捷克首都布拉格四周的五支軍隊，以及在山區間踽踽而行的四支高山特種部隊。因此一開始，就必須調派美七軍、德三軍攻擊第十軍；法二軍、美五軍則尾隨在後，隨時策應。接著並以美七軍爲餌，引誘四十一軍、第八衞甲軍對其作戰，再與德三軍聯手轟掉後者。得手後，協同法二軍揮兵南下，伺機夾擊十六軍及廿一軍，美五軍則留在距離捷德邊界一個空格的位置，牽制四十一軍及第四衞甲軍。如果奧地利部隊被消滅過早，德三軍必須進佔維也納，阻擋十六軍西進，以上所述爲擊虛之法。

2.退避三舍

這個法子可不是爲了要向華沙軍致最高敬意才實施的策略，而是爲了誘敵深入，以空間換取時間，來爭取充裕軍援的手段。首先，將德一軍、德二軍撤退到距離華沙先鋒部隊兩個空格的地方。到了第五階段，此時後者在德首都波昂之上，前者則屯紮在距後者上方兩個空格的德荷邊界，並派英一軍協防在其西南側。此外，比一軍、荷一軍須撤至後方，並伺機轉進至西



▲第一回合佈置的情形。

德的中央腹地，以便與法一軍會師，夾擊空一團。以上行動必須在五～七移動階段中完成部署，以便迎敵。此法的目的，在於以西德一二軍迎戰華沙四支前鋒，減少其他部隊挨打的機會，又可稱爲避實之法。

3. 守株待兔

此法的作用在於減少與敵軍作正面衝突的機會，較適用於火力小的軍隊。首先，將位於日德蘭半島上的丹一軍調至丹德邊界上，牽制警一軍的行動，但不與其作戰，接著把法一軍調至距離最近的法德邊界，以便會同南下而來的比一軍及荷一軍，壓制從華沙部隊後方空降至德境的空一團。至於義大利的三支部隊，則必須火速派至義南邊境待命，並擴充義五軍火力至七點，引誘廿一軍、羅二、羅三軍聯合對其開火，再配合由奧地利南下的美七、法二、德三軍協同作戰，伏擊已呈疲態的三支敵軍，來達到以逸待勞的目的。

(二)最高作戰指導原則

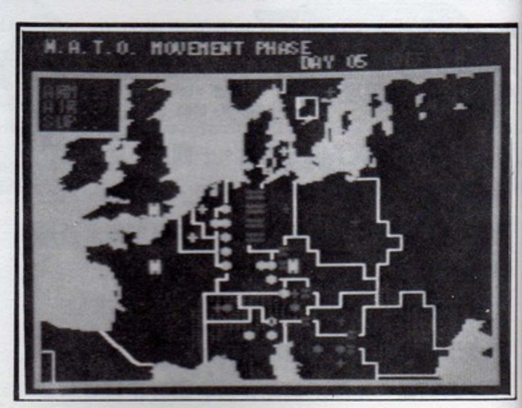
上述佈陣要領的最終目的在於把華沙軍分割成兩區來對付，由六支北約軍圍剿南區，八支北約軍抗衡北區，雖然名爲抗衡，但只要部置得當，攻擊的時機把握得恰到好處，絕對可以殲滅此區的華沙軍。以下各項作戰原則將關係到此役的成敗與否，務請詳讀爲要。

1. 都市攻防戰

還記得死守四行倉庫那英勇八百孤軍的壯烈事蹟嗎？現在，只要你把鎭守波昂的德二軍火力擴充到九點，就可以粉碎華沙卅日亡德的美夢。其原因在於都市提供了最佳視野的障蔽場所，並供應源源不斷的物資。因此，只要進駐都市的軍隊火力夠强大，卽使有四支軍隊夾攻，都不會傷到一絲一毫，很令人驚訝又興奮吧！這個要訣，恐怕是歐洲戰場上最高的機密了。但是奉勸諸君，切莫太早把與德二軍立於同一線上的德一軍撤至海牙，因爲如果位於西德境內的北約軍數量沒有達到一定的數目，將造成華沙提早佔領西德的局面。

2. 核戰

運用核戰要考慮三前提。第一，使用者將受到扣除 15 % 的處罰，當然了，如果閣下志在消滅華沙，就無需顧慮這一點。第二，只能發動兩次，否則勢必導致一場浩刼。第三，要消滅



▲第三回合前必須摧毁海上的軍隊

全體，一定得擊沈遠在波羅的海的兩棲作戰軍團。至於另一枚核彈，則運用在攻擊第三衞甲軍較佳，因為它會影響南下發展的情勢，所以趁第一回合就把它給轟掉，以免夜長夢多。

3.空軍支援作戰

①截斷交通：給予十點打擊力，以期切斷華沙補給。

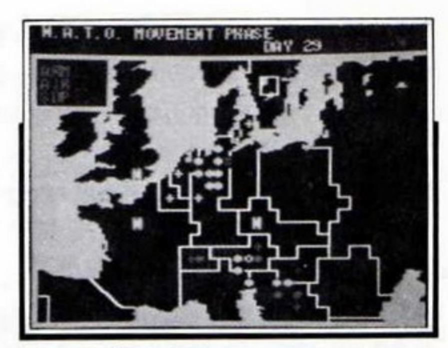
②偵測敵情：給予六點實力，就可使敵情一目瞭然。

③毀滅者突擊行動：給予十八點空力，配合前一項情報作戰，給予奄奄一息的部隊致命一擊，或削弱實力較强的部隊。但是這項行動（以下稱A計畫）並非每次出擊皆可得逞，僅適用於LVL2，LVL3則太强了，損失也快，還是別輕易嚐試的好。

以上所述三項空軍編派行動，將耗用所有空軍實力。如果尚有保留的空軍，則除②項保持六點外，其餘平均分配給①③項，因為留著也很容易被敵機轟炸掉，倒不如傾巢而出來得划算，至於其他行動則不必理會。

4.山區游擊作戰

對付山區部隊，不能打草驚蛇，一定要等到所有部隊集結完畢，團團圍住目標，才可以發動攻勢，否則一擊不成，敵方軍援又到，再想重施故技可就難了。另外，最好不要夾擊尚停留在山上的羅二軍，如果可以將其引誘到義南邊境的山間谷道，自然最好，以免令其利用山間地形作長期游擊戰，所謂游擊戰就是說其部隊能在火力、空援、補給（簡稱A.A.S.）都降至零點，但還不至於被消滅的狀態下，重新增加軍援繼續作戰。所以筆者建議諸位，先消滅羅三軍，再回過頭來打擊廿一軍，最後再圍攻羅二軍，才能減少損失。



▲大圍剿，痛快的一回合！

(三)克敵致勝的秘訣

1.輪攻法

當閣下以三支以上的部隊圍攻一支敵軍時，務必由A.A.S.最强大的部隊帶頭攻擊，再按照火力大小依序進擊，如果用一支火力一、兩點的部隊領頭攻擊的話，那宛如雞蛋碰石頭。例如，以美七、德三、法二圍攻十六軍來說，按照美德法的順序圍攻才是上策。至於圍攻的敵軍火力，以不超過四點為標準，超出此值的，奉勸諸君不要輕舉妄動，免得偷雞不着蝕把米，賠了夫人又折兵！最好能夠配合A計畫行動，效果更加顯著。

2.單挑法

火力達九點的軍隊，可以獨鬪火力一兩點的敵軍，損失大約是空援、補給各一點，這已經很划算的了。例如以美五軍的兵力，就可以滅掉四十一軍及第四衞甲軍，並回過頭來支援北戰場，與德二軍、德一軍協同作戰。

3.A.A.S.活用法

一般說來，攻擊的一方損失總是較多，北約本來軍援就不多，火力小的軍隊又佔了大半，怎麼樣攻擊才能使虧損程度降至最低，又可動用任何一支軍隊派上戰場，這就是一門學問了。

筆者發現到以輪攻法迎敵時，沒有補給的軍隊會失掉一點空援，只有火力的軍隊則失去一點火力，至於主攻部隊則損失較鉅，這是一定的。因此卽使是只有一點火力的軍隊，如果有一點空力或補給的話，還可以勇赴戰場，否則千萬別送它去當砲灰。

4. 高枕無憂法

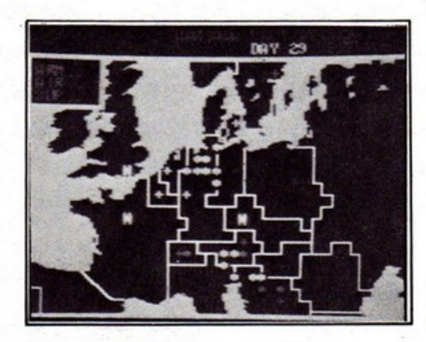
遇到戰果豐碩的時候，一定記得存起來，萬一將來戰事失利時，還可以挽救頹勢，最好是每個階段都存，雖然麻煩，但却可藉此記錄戰場實況，了解敵情動向。

最後附上一些資料表格給諸位參考，希望能提供一些幫助，如果諸位有任何心得，歡迎隨時指教。

註1：圖表㈠所述各目標，是按照其疲憊現象所擬定的。如果移動步調正確的話，其疲態會在筆者所指階段中顯露出來，假使不是，須等到下一回合再行攻擊。

註2：如果閣下功力夠强，一定可在廿九回合前結束遊戲，不要不信邪喔！

＊後記：戰爭是沒有一定的戰法的，運籌帷幄還得靠自身的學養，在此所提供的，也不一定是最好的，還得靠諸位加以揣摩，才有臻臻上境的一天。



▲ 沒有軍隊了，還想打？

圖表㈠攻擊任務與目標

階段＼目標	華沙公約部隊
1	10軍、第3衛甲軍（核）
3	第8衛甲軍、*空一團、兩棲團（核）
5	41軍（或第4衛甲軍）
7	16軍
9	20守備軍
11	警2軍
13	*21軍（或羅3軍）
15	第4衛甲軍（或41軍）
17	28軍、*羅3軍（或21軍）
19	第8守備軍
21	*羅2軍
23	第1衛甲軍
25	第3突擊軍
27	第2守備軍
29	警一軍

註：有＊記號者，不一定一擊便成，須三番兩次加强攻勢。

圖表㈡軍援配給表

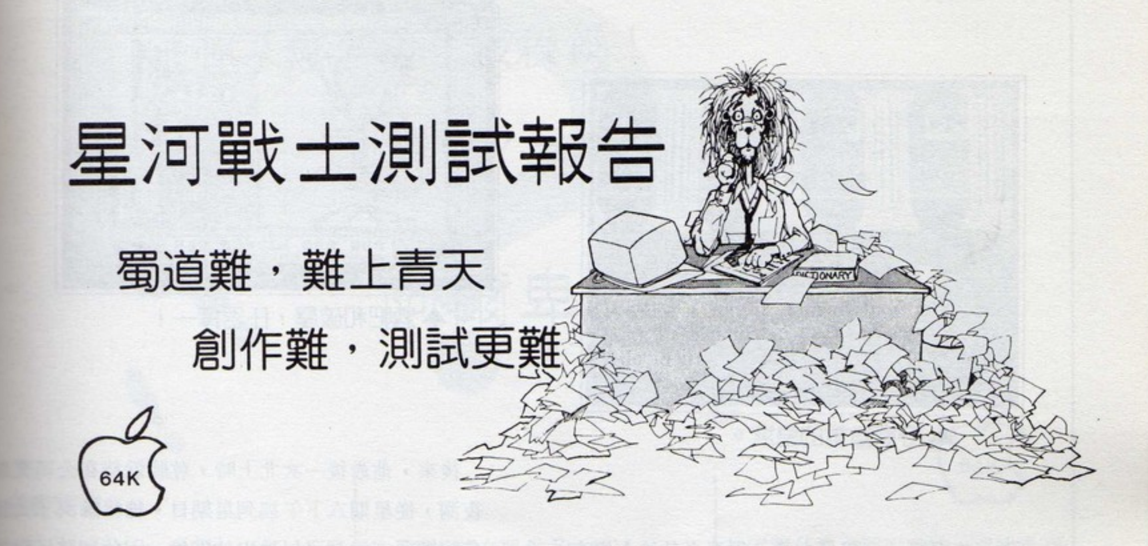
階段＼軍隊	各軍與補給期待值
1	美7（845）
3	德1，德2，德3（955,933,544）
5	英1，美7，德3，義5（755,956,644,434）
7	英1，德1，義5（855,955,444）
9	法1，義5（323,544）
11	美5軍（954）

• 1～11 回合爲緩衝階段，補給目標較確定。13 回合以後則斟酌情形發配，在此不再冗述。
• 各軍後面所附數值爲補給過後所呈數目。
• 19 回合若能殲滅敵軍23支以上，可獲大量軍援，最多AAS可達333，否則最低便降爲0。
• 21 回合中，除非發揮空優戰力，否則補給均爲0。

/鄭明輝

星河戰士測試報告

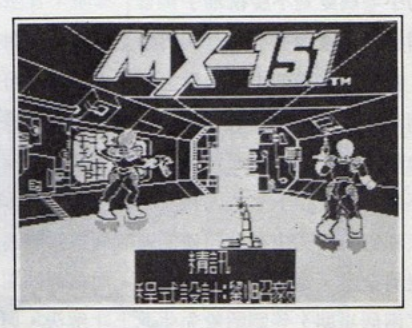
蜀道難，難上青天 創作難，測試更難



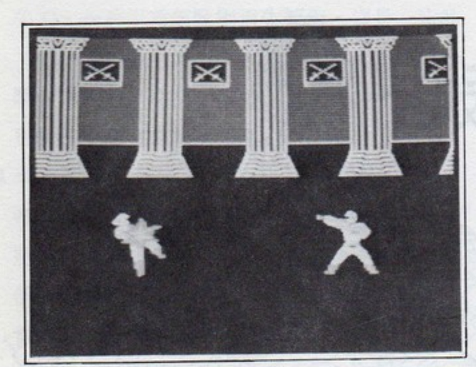
好久了，記得那是八六年十二月的事，劉昭毅先生拿著一個他自已寫的軟體，希望精訊能幫他發行。雖然那時的「星河戰士」只是粗粗糙糙的1.0版，但基於那是第一個中文角色扮演遊戲，我們決定開始測試。

回首細想，這眞是一條旣艱苦又漫長的道路。遠在八五年的時候，劉昭毅先生因爲玩英文角色扮演遊戲屢遭挫折，所以決定寫這套中文的「星河戰士」，一直到八六年年底才完成，拿來交給我們測試。但在這段時間內，他自已又要在台中集訓，沒有電話可以聯絡，每週只有星期六下午和星期日才有空閒，那時他幾乎每星期六都從台中坐車北上，和我們的測試人員不斷地作試驗及修正。那時1.0版的Bug之多眞是令人難以想像，好不容易把蟲抓得差不多了，我們卻看到了革新版的「創世紀Ⅰ」，因此興起了一個念頭：當年「創世紀Ⅰ」如果一推出便像革新版一般，那Lord British 也不用等到「創世紀Ⅲ」時才功成名就。於是，我們逼著劉昭毅先生把一些比較差的地方改掉，否則消費者可能會不滿意。

好不容易，在八七年五月底他拿來了重新改寫過的程式，我們眞是看得目瞪口呆！那已不是原來的「星河戰士」了，一些看來不甚舒服的地方都去掉了，整個遊戲可說是完全重新改編，結構加强，畫面改進，實在是太棒了！於是，我們又重新開始了測試的工作。

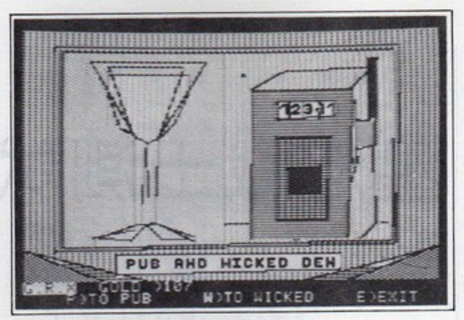


▲星河戰士的標題畫面。


▲守衛重重的皇宮。

不過這次更慘，可說是「當」得莫名其妙！原來城鎮中低解析的圖改以高解析度處理，但不知為何一些商店的入口和圖形所在的位置常常配合不起來，只好加一段檢查程式；地下層的圖形常常在作戰過後消失，又加了一段檢查程式。還有一些更嚴重的問題：在野外的戰鬥本來是單挑的，後來改成多人的戰術作戰，結果戰鬥結束後雖然圖形仍在，但走到各點（例如城鎮入口處）時程式竟然不承認你到了，在不得已的狀況下只好重讀一次資料，至於其餘的小毛病更是不勝枚舉了。

深信有很多讀者並不滿意我們的工作效率，對於這點，我們除了感到十分抱歉之外，也有點無可奈何！劉昭毅先生遠在台中，像他這樣來來回回也有二十餘趟，對一個學生而言負擔也是十分大。有一次，不知為什麼存下來的人物資料皆產生錯誤，導致前次和劉昭毅先生在公司邊測邊改到第四座島的人物資料全毀，當時真是欲哭無淚，而這個問題一直拖了兩個星期，等劉昭毅先生北上才解決，真是一點辦法也沒有！



▲酒吧和破屋，任君擇一！

後來，他最後一次北上時，乾脆就待在公司裏熬夜測，從星期六下午搞到星期日，總算解決了大部分的問題，達到可以推出的階段。因此即將呈現在各位面前的「星河戰士」，眞可說是歷經千辛萬苦排除萬難，才算大功告成。

也許你會覺得「星河戰士」的難度實屬中等，也許你玩的時候會覺得有些小蟲沒有除的很乾淨。但是，希望你能稍微容忍一下，畢竟這是國人自製的第一套中文科幻冒險遊戲，歡迎您寫信或是打電話來告訴我們您的批評與建議，以便我們能夠再做改進，將更完美的中文軟體呈現給您！



▲購買雜貨或休息？

/蔡承澔

飛彈？無名屍？殺殺殺！

舞會？三溫暖？樂樂樂！

阿爾卑斯任務



任務說明

你是一名美國情報員，這次的任務是要去取回一份飛彈計劃，在它被送到恐怖集團之前將它奪回。如果你失敗了，美國和中國的關係將會受到嚴重的打擊。

遊戲存取法

先FORMAT 一張磁片，每張可存十個遊戲，存時打入SAVE，取時打RESTORE。

遊戲提示

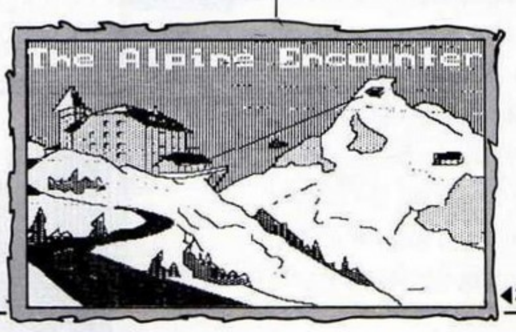
各位好，我是美國第一號情報員——銀狐，現在和你們談談我上一次在阿爾卑斯的任務。

那一天早上，我到了旅館，先到登記處登記，櫃台人員拿給我房間鑰匙，並向我推銷音樂會的門票，我一向喜愛音樂，所以買了一張，這時見到一位年輕人，和他打招呼後，才知道他叫做Franz。

我走到售報處，買了一份報紙，一看之下，差點沒把我嚇出病來，報上說：「一個會破壞美國和中國關係的花瓶被偷了，如果不能找到，美國和中國的關係將會破裂。且消息顯示，花瓶正藏在我所住的旅館中。」我心想，這下又不得安寧了。這時候面有一個人拍我的肩膀，我回頭一看，是一名巡官，他說：「你好，我是巡官Scott，如果你看到什麼可疑的事情，請呼叫我。」

我走到滑雪用品店，買了一張電車通行證，本來想要買一套滑雪用品，但是一看到錢包內的錢，想想還是去租一套，於是我走到出租店，租了一套用品。

拿了一大堆的東西，我打算上樓看看我的房間，走到樓梯旁，突然看到一個箱子，於是我忍不住的將它打開一看，怪怪！一具屍體，我



◀標題畫面。

趕快把巡官叫來，巡官獎勵了我之後，我發覺不管閒事我很不舒服。我走到經理室，向他表明了我的來意，經理拿出了死者Winston留下的東西，有一件衣服和一本筆記本，我拿起筆記本，上面寫著一些我看不懂的話，我想我還是回房休息一下再說。

走到房門，先打開門，再拿出手槍，由相通的門走到隔壁的房間中搜查一番，再到經理的私人辦公室查閱檔案，找出現在旅館中所有房客的姓名，於是我決定一一去認識他們。

先走到游泳池，卻聽到一陣交談，我仔細一看發現是Franz和Klaus兩個人正在討論一件行動，我暗中記下談話內容，把這兩個人列為第一嫌犯。

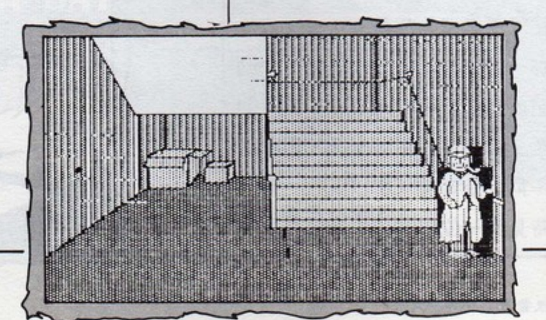
我走上二樓，乘著吊車到了山頂，由山頂一直滑到山下，幸好我的運動神經還算發達，沒有撞上樹。

滑到山下，已經有些餓了，走到餐廳，吃了午飯，又聽到了一段令我心驚的談話。原來那個美麗的法國女人也有問題，我下定決心要將這一些查清楚，於是我吃完午餐後，向侍者、酒保打聽消息。

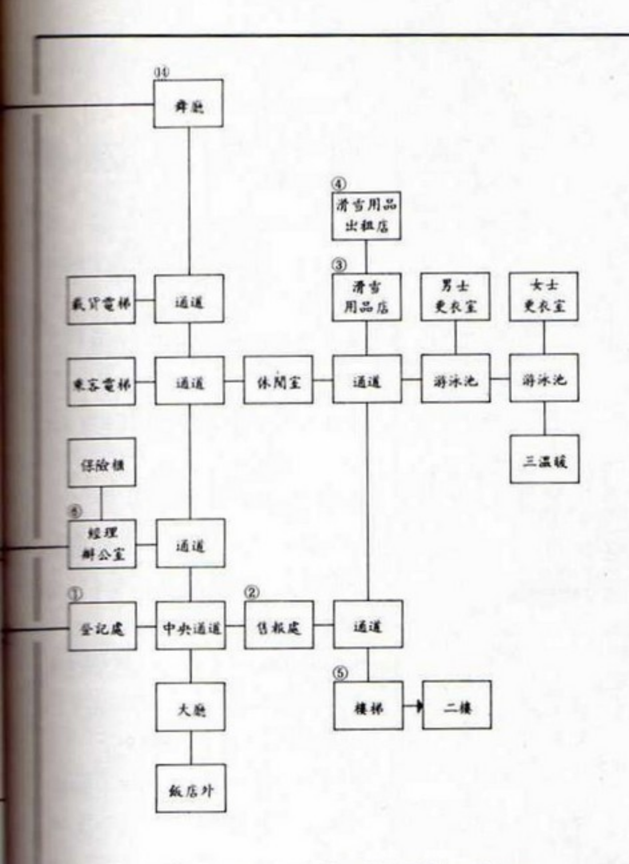
到了六點晚餐時間，還是民生問題重要，於是吃了一頓晚餐，接著走到舞廳，看到Franz慌慌張張的跑來，又由另一方離開，我立刻跟了上去，一直跟到一個小房間，我看到他背上的背包，再仔細一瞧，就是那個失竊的花瓶，由以前的資料得知Klaus 也有問題，所以我一直等待。八點四十六分Klaus 終於來了，我立刻搶下背包並立刻叫Scott，終於幫助Scott 破了案，而Winston所留下的那本筆記本，也完成了我自己的任務。

一樓及地下室

樓梯　酒吧　男廁　舞廳
酒吧　女廁　舞廳
地下室　升降機　升降機　升降機
升降機　升降機　走道　廚房　舞廳
⑮ 小房間
通道
⑬ 餐廳　通道
寄物處　寄物處



▲Winston陳屍之處，右邊是Scott巡官。



特殊指令

INV：查看身上帶有那些東西。

WAIT：任時間走過。

LOOK：看淸周圍。

解答

①登記（Register）。
買票（Buy Ticket）。

②買報紙（Buy Paper）。
讀報紙（Read Paper）。

③買通行證（Buy Pass）。

④租滑雪用具（Rent Skis,Rent Boots, Rent Poles）。
※如果你覺得用買的比較好，也可以在③的地方買。

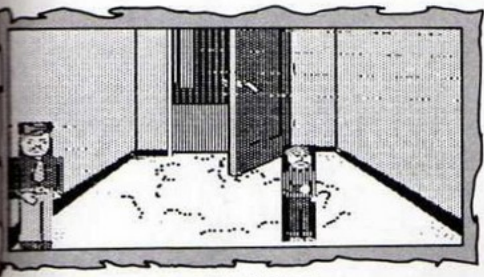
⑤看箱子（Look Box）。
叫巡官（Call Inspector）。

⑥看行李（Look Luggage）。
拿筆記本（Take Notebook）。
讀筆記本（Read Notebook）。

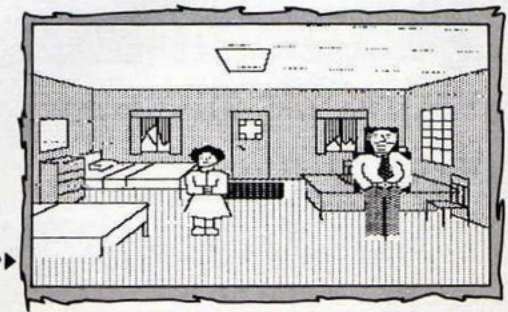
⑦打開門（Unlock Door）。

⑧看抽屜（Look Drawer）。
拿槍（Take Gun）。

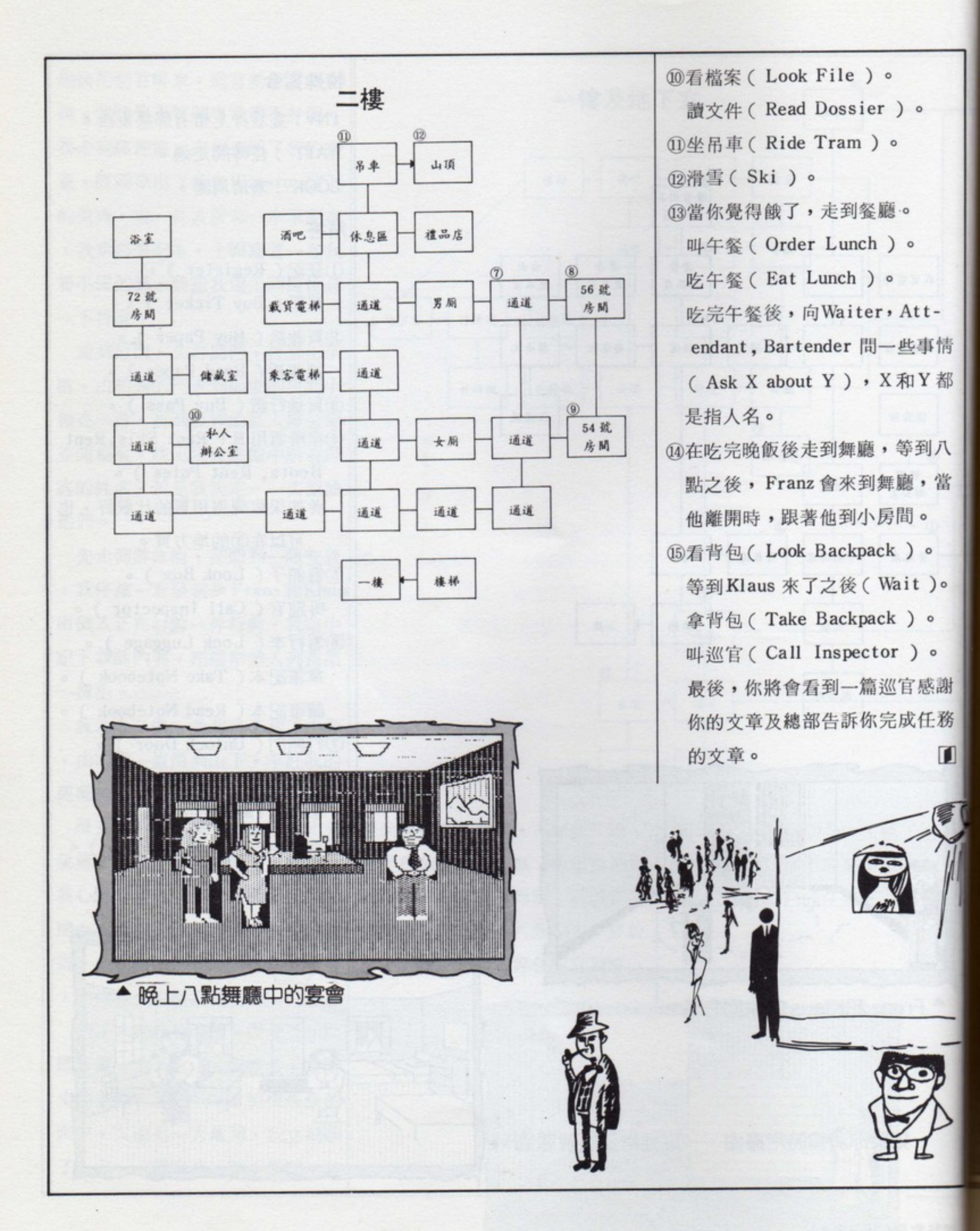
⑨看手提袋（Look Handbag）。
讀筆記（Read Note）。



▲Franz和Klaus的祕密會議。



如果你滑雪時常撞樹，一定經常到醫院報到。▶



▲晚上八點舞廳中的宴會

⑩看檔案（ Look File ）。
讀文件（ Read Dossier ）。
⑪坐吊車（ Ride Tram ）。
⑫滑雪（ Ski ）。
⑬當你覺得餓了，走到餐廳。
叫午餐（ Order Lunch ）。
吃午餐（ Eat Lunch ）。
吃完午餐後，向Waiter，Attendant，Bartender 問一些事情（ Ask X about Y ），X和Y都是指人名。
⑭在吃完晚飯後走到舞廳，等到八點之後，Franz 會來到舞廳，當他離開時，跟著他到小房間。
⑮看背包（ Look Backpack ）。
等到Klaus 來了之後（ Wait ）。
拿背包（ Take Backpack ）。
叫巡官（ Call Inspector ）。
最後，你將會看到一篇巡官感謝你的文章及總部告訴你完成任務的文章。


科幻小說系列一
銀河鐵衛（下）
/張 誠
/林志垚
合譯
64K
IBM

4

傑森駕著戰鬥機環繞在長脚機械人殘骸的四週。它不同於第一架被打下的長脚機械人，而是類似的機型，他們叫它爲力士機械人，但是仍被傑森以同樣的方法給解決了。他轉向凱翠，對她笑著說：「怎麼樣？簡單嘛！」

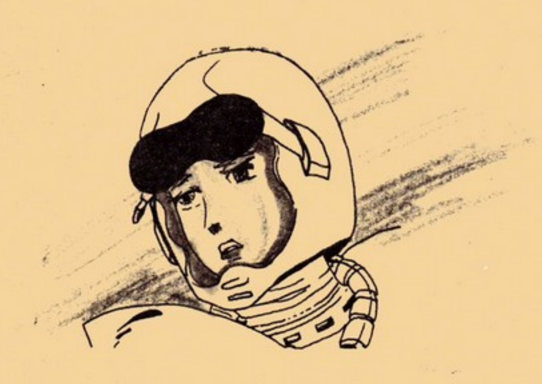
「像我們曾經說的，」阿格羅低語，「沒有一個古物獵取者不在我們的掌握之下。」

「哈哈！讓我們再找另外一架　！」傑森說：「眞是過癮！」

忽然，兩道雷射射向戰鬥機。傑森很快地旋轉機身躲了過去，同時也偵察了這兩架來意不善的Skim戰鬥機，敵機低飛掠過，使得傑森佔到了較佳的視野位置，他一看有機可乘，便快速地駕機向他們俯衝而去，希望此舉能使敵機分開，進而降低敵方的聯合戰鬥力。但是頗令傑森驚訝的是，兩架敵機突然翻轉、分開，消失在地平線上。

「我眞是不了解艾格儀人的飛行員！」傑森道。

「儀表板上還發現了很多架這種敵機，」凱翠兀自回答，「而且雷射能源也快耗盡了，再加上我們目前已有百分之四十的損壞，我想我們應該返回基地了。」



三十分鐘後，他們已充足了雷射能源也添加了螢幕導向飛彈，並返回空中繼續原有的工作。但是他們發現了一個奇怪的現象——原有的敵方坦克全不見了！在這塊黑暗的廣大平原上，除了幾座固定的飛彈發射台外，空無一物，旣沒有看到敵人的坦克和長脚機械人，甚至連戰鬥機都消失得無影無踪。

「爬上去！」凱翠建議。

戰鬥機向上爬升著。

傑森努力向前方探索，但是卻什麼也沒發現。他搖搖頭不明究理地問道：「妳想這些艾格儀人到底在耍什麼把戲？」

不一會兒，凱翠發現了能源塔的位置，她拍拍傑森的肩膀指給他看。在能源塔附近集結了一些坦克和來回徘徊的Bute 戰鬥機，這兩者皆佈署在最佳的位置，以便能在下一座能源塔之間發揮最强大的火力，一舉消滅他們。

「我們遇上麻煩了！」凱翠緊張地說。

「能源只剩下百分之三十了，」傑森說，「我們無法一面戰鬥一面補充能源。」

「若只用百分之十的能源，能打下多少？」凱翠試著建議道「至少他們是聚集在一起的，比較好對付。」

傑森駕機向最近的坦克俯衝而去，發射雷射，一輛坦克隨卽爆炸，另一輛坦克亦遭池魚之殃。傑森拉起機頭準備尋找一處更寬廣的攻擊位置，以便一輛接一輛地攻擊。

一連串的快速作戰行動使得飛機的剩餘能源更陷入了令人擔憂的程度。此時，傑森注意到地面上起了很大的變化。在照明彈的照射之下，一輛坦克出現了，而且似乎是位於指揮地位般的指揮全局。

「不論有沒有坦克阻擋，我們必須馬上補充能源才行！」沒等凱翠回答。傑森已駕著戰鬥機駛向最近的能源塔，且平穩地停了下來補充能源。此時照

明彈亦拖著長長的尾巴落向傑森的戰鬥機附近。能源指示器還在慢慢地昇高，遠方的坦克群已發射了像雨點般的彈藥，直衝而來。

傑森快速飛離能源塔並且放棄攻擊坦克。就在他拉起機頭起飛的同時，照明彈也熄滅了。

「他們會那麼做的，凱翠！他們會打下那座能源塔！」

凱翠默不作聲。因爲艾格儂人已經用行動來證實他們的想法——打下能源塔。

「我們必須找個安全的地方降落。」凱翠說。

再也沒有任何飛行物能在能源塔附近飛行了。傑森放慢戰鬥機的爬昇速度以減低能源的消耗，剛剛只不過加了百分之十的能源而已。「妳有什麼建議？」傑森問道。

「我們回到奈比亞的基地去吧！或許他能幫助我們。」凱翠回答。

「怎麼個幫助法？」傑森又問。

「我不知道！」凱翠說，「這是目前我唯一想到的方法！」

5

奈比亞在修好戰鬥機後，聽了他們的困難所在。

「你們目前還剩多少能源？」奈比亞問。

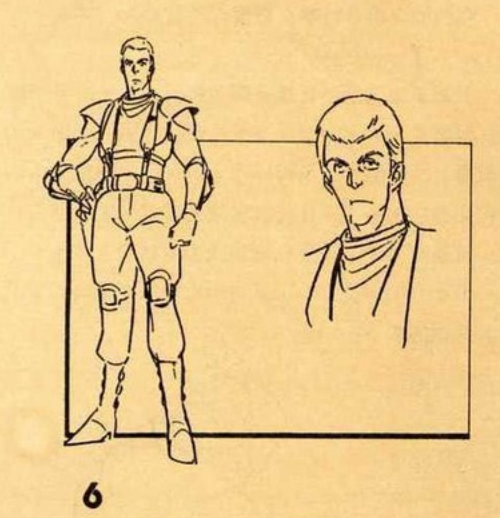
「只剩下百分之三十了，」凱翠回答說：「大約只夠五分鐘的時間飛行，如果沒有遇到任何戰鬥的話。」她大略地掃視了這個所謂的主要工程設計及修護部門，令她感覺待在這裡簡直是浪費時間！問題是能源塔被敵人控制而無法補充能源。「如果不能飛，就無法和敵人作戰。我們必須想辦法防止艾格儂人切斷我們的能源！」

奈比亞沒有回答。他轉身面對電視顯示幕，調出一些工程設計圖案。並且很專心的反覆研究著，最後他將顯示幕停在一座能源塔的設計圖上。「嗯……，我懷疑……」奈比亞喃喃自語，不知嘀咕些什麼，隨即轉向傑森問道，「你的射擊技術如何？」

傑森聳聳肩：「準確地足以打下艾格儂人的坦克和戰鬥機，怎麼樣呢？」

奈比亞指著顯示幕上的圖形說：「全部的能源塔頂端皆有一處小小的裝置，控制著整座塔的運作與否。只要擊毀那個裝置就能防止艾格儂人切掉它，但你也只能擊毀那個裝置，否則就會毀了能源供給裝置。」奈比亞停頓了一會兒繼續對著顯示幕說：「當然啦！這只是理論，並沒有人嘗試過。」

正當傑森的戰機要離開補給站前，奈比亞告訴他們一些令人振奮的消息：由於受到傑森他們出擊勝利的影響，使得很多躲藏起來的諾凡尼亞人轉而挺身反抗，他們進行各種反抗及破壞工作，甚至突擊了一個重要的控制中心，大獲全勝。



6

原本只是要證明奈比亞的理論，沒想到却以災難收場。事情的發生是這樣的：傑森射擊得稍低了一點，打到塔頂的正下方，使得整個塔頂和能源塔分了開來，並且引起爆炸四處飛散的碎片打穿了機身，剛好從阿格羅的身邊呼嘯而去，眞是驚險萬分！能源塔的照明燈在閃亮了一下後，隨即整個熄滅了。

一分鐘後，傑森找到了兩座無人看守的能源塔。這次傑森非常謹慎地瞄準，他飛向較近的一座能源塔，很準確地發射雷射炮擊中了塔頂。塔頂應聲破裂而完全脫離了能源塔，塔的其他部分絲毫未損，照明燈持續亮著。

由於能源只剩下百分之十五，所以並沒有多餘的時間來慶祝剛才的準確命中，直接進行補充能源的行動。傑森低飛向平地，順著照明指示燈駛向能源塔。他兩眼瞪著慢慢爬昇的能源指標，能源塔繼續著它補充能源的工作。

「我做到了！」當傑森看到指示器顯示能源量已達到百分之一百時，他勝利似的大叫。

凱翠也壓不住內心的高興，緊緊的用手臂抱住傑森的脖子。

戰鬥機又重返打擊艾格儂人的行列。

7

「如果你還是不肯讓我擊毀能源塔，」坦克指揮官强調著，「至少應該派遣星際翺翔者一號進入大氣層會來幫忙。這下可好了，現在敵人已經知道如何開啓能源塔了，你的旗艦是我們唯一的希望！

赫曼咆哮道：「要你來敎我如何應戰？！」

「不是的，長官。」坦克指揮官頹喪地回答，「我是你的屬下……」



「設計坦克的用處就是用於現在！它們是艾格儂人最新的心血結晶！」赫曼咆哮著。

坦克指揮官還是決定堅持他的立場說，「我們的坦克部隊會盡全力的，長官。但是我們的坦克不會飛啊！」

「那Bute和Skim 戰鬪機又如何呢？」赫曼怒問。

「可是你也知道的，長官。Bute和Skim 戰鬪機不是設計用在大氣中的，它們只適合在太空中作戰。但如果它們發揮最大戰鬥力的話，我相信它們會有很好的表現。」

「好的表現？」赫曼嘲笑著說：「它們可從沒打下過那種戰鬥機呢！」

「長官，在出這次作戰任務之前，你曾經向我保證過，諾凡尼亞沒有任何一點空中武力。」

「我現在仍然要告訴你這句話：一架戰鬥機並不是空中武力！」赫曼氣得大叫。

「你必須讓我放手去做！」坦克指揮官理直氣壯大聲說道，「那架鬼戰鬥機擊毀了我的大半坦克，和一些運輸用的長脚機械人；更可惡的是，它每經過一個地方便淸除那裏的飛彈發射基地和發射台。長官，除非你現在採取一些緊急措施，否則將由你返回艾格儂星球向卜萊特大帝解釋，你是爲什麼讓一架精巧的戰鬥機阻礙了我們的攻擊行動！」

8

當力士機械人被擊毀爆炸後，凱翠再度展露了她的笑容，這是他們所打下的第五個機械人。接著他們又踏上了另一處飛彈補給基地，全力反擊，現在已經沒有什麼能阻止他們了，也唯有這樣不斷的反擊才能使侵略者投降。凱翠興奮得敲打敲打傑森的座椅，「坦克！」她大叫。

兩輛坦克無力地對著戰鬥機開火，他們的雷射炮根本起不了什麼作用，傑森拉起機頭轉了一圈躲過

反擊的火炮，而能源還足夠長時間的戰鬥。傑森對準一輛坦克發射火炮，在前一輛坦克尚未爆炸之前他又瞄準了第二輛。兩輛坦克同時爆炸——碎片佈滿了大地。

「十輛坦克在十分鐘內解決！」凱翠高興極了，「我們的攻擊速度愈來愈快了！」

另一輛坦克出現了，但當它一發現戰鬥機時，立即一溜煙的逃了開來。

傑森心裡竊笑著。

情勢有了巨大的改變！

瞄準，發射！

坦克已遭擊毀。

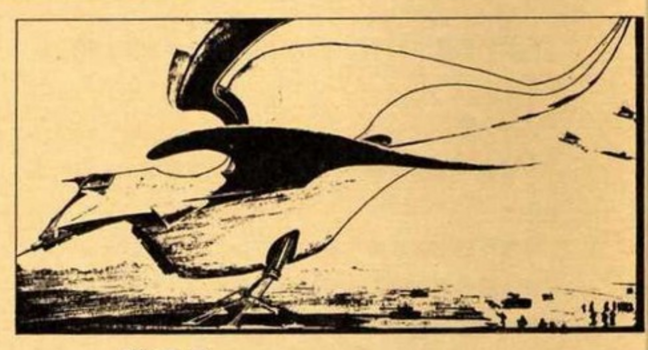
凱翠興奮的搥著傑森的背說：「傑森！他們逃跑了，他們怕我們吔！哇！第十一輛！」

正當凱翠數著豐碩的戰果時，傑森從眼睛的餘光中瞄到一個巨大的影子，從大地上飛倏而過。傑森機警地將戰鬥機閃到一旁，心中正奇怪著……。幾束集中火力的雷射炮從上方射過來打在地面上，形成了幾個巨大的彈坑；劇烈的震波影響到傑森的飛行，他重新拉起機頭穩穩地控制住戰鬥機，並快速地爬昇。

爬昇到安全高度時，傑森才看到遠方星際翺翔者的輪廓。怪異的白光圍繞在巨大機械鳥的四周使它看起來更固若金湯。

忽然，這可怕的物體轉身加速地撲過來了……。





第五部

I

「它帶著飛彈！」當戰鬥機作了一個急轉彎時，赫曼看到在機身的下方載有飛彈，氣得大吼，「沒人告訴我它有飛彈！」

星際翺翔者一號作了一個靈巧的轉彎，把那個倒霉的艦長甩到赫曼的座椅上。

「可惡的傢伙！」赫曼吼著，抓住艦長的衣領，「告訴我那些飛彈是怎麼回事？」

「他們……那看起來只是小小的飛彈而已呀！長官。」艦長結結巴巴地說。

「小飛彈一樣能引起大爆炸！」

「但是……，但是還不足以突破 我們的防護罩，長官！」

赫曼盯著艦長，「你都知道是不是？你知道那是哪種型式的飛彈？你有沒有想過那飛彈可能和斥候船上的相同？」

艦長滿臉愁容，企圖要逃離赫曼，「假如眞是如此糟的話，我想我應該回到火力管制室去。如果您允許的話。」

艦長溜之大吉，留下赫曼苦苦思索如何去對付那麻煩的戰鬥機。問題在於機動性上：他的星際翺翔者速度較快，且具有強大的火力，但是那架戰鬥機很容易就能躲避攻擊；最糟糕的是，它很有可能會找到他們的致命弱點。

尖銳的警報聲打斷了他的思索。戰鬥機向他們開火了！

2

「發射！」凱翠喊著，同時按下了控制板上的發射鈕。

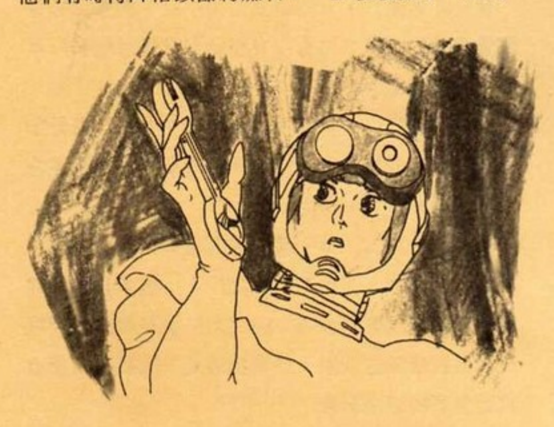
當飛彈發射出去時，戰鬥機抖動了一下。發射的同時，艙蓋前方的影像變爲從飛機前端的電視攝影機所傳回來的影像。當凱翠利用她的控制板導引飛彈時，傑森則使戰鬥機保持平飛。

星際翱翔者的影像快速地朝他們而來。

凱翠修正了一下飛彈的彈道，使它正對星際翱翔者飛去。在飛彈接觸的一剎那，攝影機被摧毀了，而艙蓋的影像也變回正常。爆炸的火球似乎將遠方的星際翱翔者也捲了進去，但是它竟又毫髮無傷地出現，同時開始射擊。傑森將戰鬥機作了幾個迴轉，急速地俯衝以逃開。飛彈從他們的頭上掠過。星際翱翔者略微調整了一下，準備再攻擊；戰鬥機則貼地飛行，企圖甩脫他們。

3

星際翱翔者的出現，對凱翠和傑森而言是個打擊，霎時間他們變得只有挨打的份。將近一個小時以來，他們一直籠罩在星際翱翔者可怕的火網之下。他們有時得降落以節約燃料，一旦被發現了，又得



緊急升空。有一次當他們停在兩個能源塔之間時，因被突擊，使得他們無法繼續補充。後來傑森找到了一處廢墟，停了下來伸伸腿，並且想想下一步該怎麼做。

「我們必須面對事實，小凱。」傑森絕望地說，「我們已經沒辦法了！他們的防護罩使得星際翱翔者有如銅牆鐵壁一般。」

若在一般的狀況下，凱翠是一定會和傑森爭辯的，但是此刻她却想不出什麼建設性的話，來反駁傑森悲觀的論調。

「防護罩？」阿格羅喃喃地說，「我們從未碰到不能解決的古物獵取者或是防護罩。」

凱翠眼睛一亮，「你這話什麼意思？」

「沒有啊！沒什麼別的意思。你們這些傢伙不是什麼都懂嗎？」

「我們不知道如何解決防護罩的問題。我想你應該知道怎麼辦。」

「我曾經碰過幾個防護罩。」阿格羅神秘的說。

「哦？怎麼樣？」

「商業機密。」

凱翠拿起了槍，瞄準阿格羅。

「聽好！你這個廢物，」她恐嚇地說，「這些並不是什麼商業機密。假如我發射的話，你會碎成一片一片的。你仔細想清楚，看你是要告訴我如何解決防護罩，或是要我把你拆掉。」

阿格羅仔細思考了一下。身爲一個機器人，他並不瞭解什麼是恐懼，但是當初設計時曾敎他要保護自己。「所有的防護罩都有一個弱點，」他很不甘願地說。

「在哪裏？」槍口仍然指著他。

「我想想……，在防護罩的零點上。」

傑森高興地彈了一下手指頭，「當然啦！小凱。在我們的斥候船上，所謂的零點，永遠是在船尾，

因爲較不易被打到。假如我們也能打到星際翺翔者的零點就好了。」

「憑你們那些差勁的小飛彈？」阿格羅懷疑地問。「你最少需要三枚飛彈命中零點才可能有用。」

凱翠馬上跳起來，走向戰鬥機。「走罷！」她有力地說，「我們還有很多事要做呢！」

4

「在那兒！」凱翠叫出來。

她瞄準了位於星際翺翔者尾部下端的零點，但是來不及修正飛彈的彈道，它撞上了防護罩，沒造成任何傷害。傑森再次做了個翻滾以擺脫致命的火力，但是翅膀還是被擊中，造成百分之二十五的損毁。

「我什麼都沒看到。」傑森說。

「我看到了！」阿格羅說，「就在尾巴的下面，一個圓孔。那是唯一可能是零點的地方。」

「我也看到了。」凱翠說。

傑森瞄了儀表板一眼，「我們沒有飛彈了。」

「一枚應該夠了。」凱翠說，一面轉動身體好繼續觀察星際翺者。

「好罷！」傑森肯定地說，「我們回基地，裝上飛彈，然後再來收拾他們。」

「你們最少需要三枚飛彈，」阿格羅說，「意思是說你們還得回基地三次。」

5

赫曼對於敢上門來找麻煩的敵人有個理論：他們不是瘋了，要不然就是不怕他。很顯然地那架小戰鬥機並不怕他，而且他懷疑在那裏面的人是不是有點瘋狂。但那同時也表示他們可能還暗藏著什麼玄機。由他們所發射的最後一枚飛彈來判斷，他大概知道他們想幹什麼。想到這點使得他很不高興。

「艦長！」他大吼。

「有什麼事，長官？」艦長由管制室回答說。

「給我在尾部投入最大的火力掩護！」



「但是我已在尾部的所有砲塔都派了人手了。」艦長抗議地說。

「那麼再移一些火砲到尾部去，不得有誤！」

「是的，長官！馬上派人去。」艦長迅速地回答，並且暗自決定不管赫曼的吩咐。

6

在凱翠還未瞄準發射之前，由星際翺翔者發射所形成的火網，使得傑森無法再接近。

「你在搞什麼鬼！」

「假如我們再靠近的話，什麼機會都沒有了！」傑森回答說，「妳必須在這裏發射！」

「但是這是飛彈射程的極限啊！」

「假如我們再靠近些的話，他們會把我們炸上西天去。而且別忘了，在飛彈發射時我們看不到機前的景像。」

「好罷！現在開始水平飛行……發射！」

飛彈向前飛去。凱翠的手指在鍵盤上不停地調整，控制著飛彈準確地朝向星際翺翔者飛去。那巨大的機械鳥發現飛彈朝它飛去，企圖甩掉它，但是星際翺翔者龐大的身軀比不過凱翠靈敏的手指。機尾的影像越來越大。她看到零點了。在飛彈擊中的前一刹那她正好把瞄準器對正中央。

7

爆炸的力量使得星際翺翔者晃動不已，把赫曼震

出了椅子。

「損壞報告！」他吼著，撐著要站起來。

「還在檢查中，長官！」艦長的聲音傳來。

赫曼聽到他身後有吵嘈的聲音，憤怒地說「你們這些該死的東西，我們是不是還維持水平飛行？」

「是的，長官。」艦長說，「那枚飛彈恰巧打到防護罩的零點，使得我們的船體產生了破裂現象。我們的尾部有些損傷，但是修護機器人可以處理。」

在憤怒的狀況下，赫曼仍然能迅速且仔細地思考，「完全修護需要多久？」

「二十分鐘，長官。」

赫曼作了決定，他要通知坦克指揮官摧毀所有的能源塔。

8

「但是我的確打中了，」凱翠憤怒但略帶挫折地揮著手，「飛彈擊中了零點，你們都看到了。」

在飛彈爆炸之後，傑森就馬上離開星際翺翔者的附近。「好能！小凱。妳眞的打到了。」他看了星際翺翔者一會兒，然後加速向它飛去。

「你要做什麼？」

「仔細地看一下，小凱。它翅膀的拍動已經變得較緩慢了，因此它不會注意到我們。也許妳的確造成了些損害！」

「我們還剩一個飛彈！」凱翠激動的說，「你認爲我們可不可能解決掉它？」



「妳還得再直接命中兩次，」阿格羅說，「但是妳不一定有這個機會。看看你們的左邊。」

凱翠和傑森轉頭看。

在地平線，一輛坦克正用它的雷射砲有系統地破壞能源塔。二話不說，傑森開始快速且筆直地飛行，使凱翠能夠發射僅有的一枚飛彈，當飛彈發射後，前視艙蓋又轉爲飛彈上攝影機的影像，從逐漸放大的影像中可以看到它的尾部有些損壞。在接近零點的一剎那，凱翠突然分心以致飛彈打在防護罩上，沒造成什麼損害。凱翠詛咒著。

「沒關係，最少妳知道秘訣了。」傑森在飛返最近的基地時安慰她。

在回程的路上，他們剛好在一部坦克正要摧毀能源塔之前趕到。他們摧毀了那輛坦克，補充完能源，然後飛回基地去重新武裝。三十分鐘後他們又回到了空中，但是意外地遇到一輛梭形戰車，迫使他們得重新飛回基地，修補意外所造成的傷害，並且再掛上了另一枚飛彈。

「現在我們有兩枚飛彈了。」凱翠在他們再度升空時這麼說。

傑森專心地在飛行。這次他們要找敵人的麻煩，而不是躲避他們。

9

「那邊！在那邊！」凱翠用力地拍打傑森的肩膀，而且指給他看。

此時，星際翺翔者也發現了他們，並且改變航線企圖逃開他們。這個舉動使得傑森有了信心：表示他們在損壞未修護之前並不想和他們接觸。

「小凱！妳準備好就發射。」

凱翠發射了，她的眼睛緊盯著螢幕，雙手則一直在控制飛彈的去向。星際翺翔者的影像逐漸放大，零點已經看得到了。她把瞄準器對準了目標。

「偏右一點，它想逃！」

「低一點點……」

「它又回到瞄準器中央了……」

「穩住……穩住……」

零點的影像塞滿了整個艙蓋。巨大。跑不了的。

「中啦！」

那一瞬間他們看到了破片飛出，凱翠迫不及待地發射另一枚飛彈。攝影機對準了星際翺翔者，看得出來它雖然被直接命中了兩次，但是仍可以飛。

「太低了！」傑森叫著。

他話還沒說完，凱翠已經把飛彈拉高了。沒人可以阻止他們命中目標了。

10

第一次的爆炸使得赫曼的座艙陷入一片黑暗。他摔得七葷八素的，還撞上座艙的艙壁，他伸出手來掙扎著要站起來。當他正準備要大喊時，第二次的爆炸把整個地板掀了起來。在失去知覺前，他看到那個他幾乎要征服的星球在他的眼前旋轉。

11

星際翺翔者以很小的面積撞上了地面。它的機鼻撞上了一塊岩石，使得機身開始翻滾，逐漸地分解。在它翻滾了三圈後，已經無法辨認出這堆廢鐵就是無敵侵略艦隊的旗艦。一次巨大的爆炸將機身的殘骸徹底粉碎。

由上升的火球來看，赫曼的星際翺翔者已經徹底地完蛋了。

在傑森能注意到爆炸的破片朝他飛來之前，他聽到了在座艙下方發生尖銳的爆裂聲。剎那間，所有的設備都失靈了。

「系統嚴重故障！」電腦宣布，「著陸！著陸!」

傑森把操縱桿猛力地往後拉並減低了動力。他讓戰鬥機開始滑翔，在所有的推力都失去之後，他把動力關閉準備著陸。戰鬥機重重地著陸，具有避震系統的起落架斷了一支。整個機身傾斜，左翼翼尖觸地。

傑森輕聲地罵著。

「差勁的著陸！」阿格羅躲在它的藏身處說。

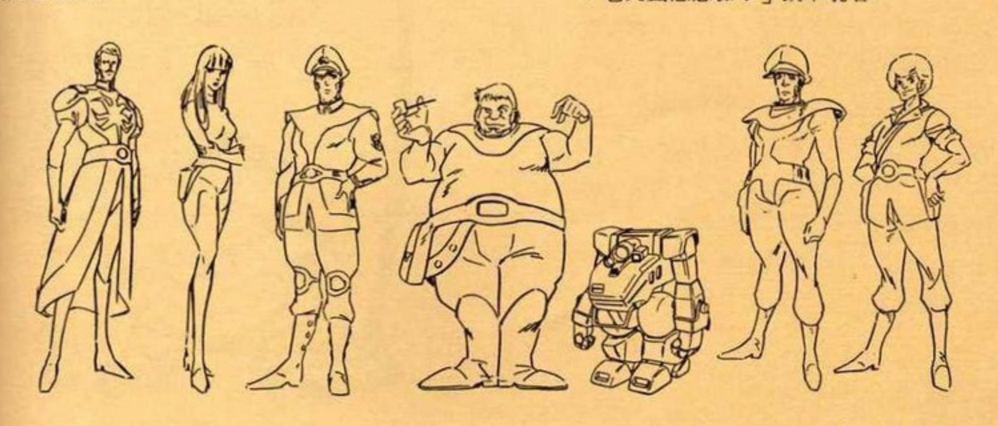
「怎麼回事？」凱翠問。

傑森整個人靠到椅背上。一輛坦克由一小點漸漸擴大，它已經很近了，而且它的砲管已經對準了他們。他的手按下雷射砲的發射鈕，但是沒有反應。

凱翠目光呆滯地注視著那輛坦克，她似乎不想掙扎了。疲勞，像一個長期以來她想逃避的敵人，忽然襲捲了她，使她放棄了生存的慾望。「最少我們盡全力了。」她說，聲音中充滿了無奈。

坦克停了下來。過了一分鐘仍沒有反應。

「它到底想怎樣？」凱翠吼著。



忽然間不可思議的事發生了：坦克的艙蓋打開了，裏面是一個身穿艾格儂軍官制服的人。他跳到地上，站的直挺挺地，不知所措地盯著戰鬥機看。他沒有武裝，慢慢地走進戰鬥機，抬起頭來注視著艙蓋。

「我在想艾格儂人是怎麼處理戰俘的。」凱翠小聲地說。

「古物獵取者！」阿格羅抱怨地說。

傑森小心地把身體探出座艙，他想不出該說些什比較適當，兩個人對望了一會兒。

「我是艾格儂的陸軍指揮官。」那軍官突然說。

「而我是諾凡尼亞的空軍指揮官。」傑森回答。

那軍官微微地鞠了個躬，「這眞是一場艱苦的戰鬥。」

不知道他想要幹什麼，但是傑森同意這的確是一場苦戰。

「你現在願不願意接受我的投降？」軍官問。

傑森呆了一下，「現在？」

那軍官點點頭，「我瞭解，我會下令停止任何敵對行動，但這還需要幾個小時。」

這個失敗的軍官抬起頭來，看了目瞪口呆的傑森和凱翠一下。但是他什麼也沒說，轉身回到他的坦克去了。

「你看到了吧！」阿格羅說，「沒有我們解決不了的古物獵取者。」

突然有一種聲音吸引了傑森和凱翠，那在空中盤旋的身影把他們赫呆了。然後他們才搞淸楚那是什麼，而且鬆了一口氣。他們甚至忍不住想笑，那是一隻眞的星際翺翔者。

那奇怪的鳥兒正昂首闊步地走著，好像什麼事都沒發生過一般。

<全文完>

第一套中文科幻冒險遊戲

星河戰士

M157
三片六面　定價400元
適用機型：Apple Ⅱ / MPF Ⅲ＋正先軟體卡



「敵人！！」走在隊伍前方的斥候發出了警告聲。

「大家趴下！」我毫不猶豫的下達命令，並接過通訊官遞給我的雙筒搜索機，小心的環視著四周。

果然在二十尺外的樹林中，有明確的金屬反應，看來叛軍還沒有發現我們。

「嗶！」和搜索機連線的小型作戰電腦發出了一聲響聲，通訊官提醒我作戰資料分析已經出來了，我放下手中的搜索機，看著那綠色螢幕上所列出的叛軍資料，接著集合了大伙兒。

「毀掉那些廢鐵！！」雷一明握著拳頭說。

「反正對方只是偵察隊而已，以我們的實力，四、五台TX-1型機械人是難不倒我們的！」林義接著說。

洪小奇和李雲對我示意點頭。沉默片刻後，我抬起頭來，下了一個簡短的行動命令——攻擊！

「星河戰士」（MX-151）中所描述的就是一個機械橫行的世界，一個遭受屬下叛變敵對的夢魘。身爲反抗軍一員的你，在面對這個紛亂不已的處境中，只有選擇徵召忠誠人士，率領這支敢死隊做絕地大反攻一途。

只要你一下達作戰命令，你已開始將自己的性命當作賭注，直到一方倒下爲止。而喜悅、悲傷、甚至於毀滅，都是你作戰後的必經路程。因此如何與强大的MX-151電腦控制系統對抗，來防衛每一次的作戰關鍵，是你此行的最大課題。

此外，遊戲中細膩異常的打鬥畫面、龐大的城鎮地圖，在在都留下了你徘徊的脚步。最重要的是，這是由國人自製的第一個中文科幻冒險遊戲，別錯過哦！

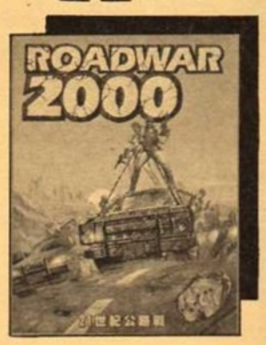
精訊資訊有限公司
台北市10206重慶北路一段22號6樓
(02) 511-4012
郵政劃撥帳號：0797234-8

夏季讀者票選結果揭曉



6

11





14

各位讀友，到八月爲止夏季讀者票選的結果已經揭曉了，遺憾的是這期的票數比上期少了許多，希望各位讀友能夠多多支持我們的票選活動。

在本季的票選結果中，有五個新進榜的遊戲，分別是第六名的「星際航艦」，十一名的「廿一世紀公路戰」，十四名的「魔法門」，十五名的「戰爭上古代藝術」，十八名的「籃球一對一」。除了十四名的「魔法門」之外，其餘都是因ＰＣ版而擠進來，可見ＰＣ的玩家有逐漸增多的趨勢，因爲「籃球一對一」和「廿一世紀公路戰」均是最近才推出ＰＣ版。

此外，「戰魔」在推出ＰＣ版之後，也由上季的三十幾名爬到二十二名，就等各位讀友爲它加把勁了。上季十七名的「極地之狐」却由於ＰＣ版推出較遲，已掉到二十九名去了，眞可惜！喜歡射擊策略遊戲的朋友們，在票選時千萬別把它給漏掉了。

在這一季中竄得最快的，該算是「魔法門」了，不但在美國的銷售排行榜高居榜首，在國內也是甫一推出便大受歡迎，因此也飛快的爬昇至第十四名。至於同期推出的「帝魔之怒」，也以二十四名緊追在後，下季時或許可望進入前二十名。

另外，在輸入資料的過程中，仍然覺得目前的計分結果並不能很確實的表達出一個遊戲受歡迎的情況。舉例來說，五個人評Ｃ得５分；一個人評Ａ和四個人不選也是得５分，但這兩種得分情況可說是完全不同。因爲前一種情況是大家都覺得這個遊戲還可以，後一種情況則是只有一個人覺得它特別好，別的人都覺得不怎麼樣。因此，在下一季的票選結果中，將包括所得各等級的數目，即Ａ級多少個，Ｂ級多少個，Ｃ級多少個等等，因爲 1000 分可能是兩百個Ａ，也可能是一千個Ｃ，這兩者之間的差異十分大，希望藉此能更清楚的表達一個遊戲受歡迎的狀況。

最後，還是希望大家能多支持這個票選活動，選票越多越能顯出正確性和代表性，希望大家能將雜誌第三頁的票選單寄回來，謝謝大家。

上季名次	本季名次	遊戲名稱(編號)	英文名稱	總 分
1	1	創世紀IV(139)	ULTIMA IV	1015
3	2	飛輪武士(9)	AUTODUEL	706
2	2	古德奈上校(19)	CAPTAIN GOODNIGHT	692
4	4	忍者秘術(73)	MOEBIUS	605
5	5	決戰富士山(61)	KARATEKA	565
--	6	星際航艦(150)	STAR FLIGHT	528
8	7	創世紀 III(138)	ULTIMA III	497
14	8	冰城傳奇(128)	BARD'S TALE	477
7	9	百戰飛狼(58)	INFILTRATOR	461
12	10	全天候戰鬥機(59)	JET	452
--	11	二十一世紀公路戰(95)	ROADWAR 2000	442
6	12	飛狼突擊(93)	RESCUE RAIDERS	440
9	13	火狐狸(103)	SKYFOX	434
--	14	魔法門(162)	MIGHT AND MAGIC	422
--	15	戰爭上古代藝術(127)	ANCIENT ART OF WAR	409
11	16	王者之劍(27)	CONAN	368
16	17	陽犬號V2.0(117)	SUNDOG V2.0	329
--	18	籃球一對一(84)	ONE ON ONE	312
20	19	銀河飛鷹(36)	ELITE	304
10	20	硬式棒球(55)	HARDBALL	288

!! 精訊電腦秋季票選專案 !!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴嚮，並且給予本刋諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刋讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刋編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意卽你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

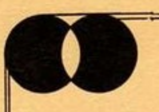
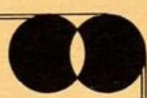
本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視爲無效。

本季票選結果將刋登在十二月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在塡寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒卽可。謝謝！

No.	中文名稱	English Title
1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	艦艇爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FACLONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨犬	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE

No.	中文名稱	English Title
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰雄兵	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	蠻荒明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮豹	MICROWAVE
72	淘金礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	巡邏飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊特蘭格斯	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛鼠突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧妹	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蛇寶寶	SERPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	麻將	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛艇	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	孤飛冒險	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空站	SPACE STATION
107	電動玩具商	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女撲克	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BUCKLER
122	卡達斯寶劍	SWORD OF KADASH
123	大班	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大壩	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子偵探員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS

155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST
157	大魔域	THE NEVERENDING STROY
158	瘋狂彈珠	MARBLE MADNESS
159	歐洲戰場	THEATRE EUROPE
160	帝魔之怒	WRATH OF DENETHENOR
161	古屋驚魂	THE ROCKY HORROR SHOW
162	魔法門	MIGHT AND MAGIC
163	職業摔角	TAG TEAM WRESTLE
164	JET日本飛行風景磁片	JAPAN SCENERY DISK
165	海戰之狼	SUB BATTLE
166	幽靈戰士III	FANTASIE III
167	明星杯棒球賽	CHAMPIONSHIP BASEBALL
168	冰城傳奇 II	BARD'S TALE II
169	奇異王國	REALM OF IMPOSSIBILITY
170	銀河鐵衛	STARGLIDER
171	戰場之狼	COMMANDO
172	血型占星術	
173	星河戰士	MX-151




精訊快報！

「精訊電腦」本期所刊載的各項遊戲軟體，精訊資訊公司業已引進的原版磁片且已發售者有：

(1)創世紀 I（AP:一片一面）
(2)裝甲勁旅（AP:一片兩面）
(3)阿爾卑斯任務（AP:一片兩面）
(4)歐洲戰場（AP:一片一面）
(5)美式帆船賽（AP:一片一面；PC：一片兩面）
(6)星河戰士（AP:三片六面）
(7)魔法門（AP:二片四面）
(8)冰城傳奇 II（AP:二片四面）
(9)銀河鐵衛（AP:一片一面；PC：一片兩面）

/高文麟





面對著十來支球隊，不知該用那一支隊伍來爭取大賽冠軍，到底那一隊才能合自己心意運用自如呢？好吧！就隨便挑一隊來用吧！但問題又來了，十二名投手，到底該如何調度才能發揮最好的守備效果呢？想著想著，又得去買罐頭痛藥了。

喜歡玩「燃燒的野球」的朋友們，相信大都有過這種掙扎，而掙扎的結果，是合意了？還是仍有缺憾？且聽我細述各隊之特性再做選擇，相信能助你找到一支理想中的球隊。

1.ＹＧ隊

球隊特性：ＹＧ隊大致上是攻守相當平均的一支隊伍，教練達人任職已第四年，氣魄十足，再加上去年分配第一順位的選手クワタ今年成爲先發投手，投手陣容益發堅强。此外，ヨシムラ、ワロマテ以及タツノリ三名選手在三、四、五棒亦形成有力的攻擊線，此隊非常有希望奪得今年的冠軍。



攻擊策略：以エガワ、マキハラ、ニシモト和クワタ四位主投，大約可守到六、七局左右，再用以カトリ爲首，ミズノ、サイトウ爲輔等三名選手承繼，最後如有必要再用スミ和サンチエ壓制對手反攻；ＹＧ隊之打擊則以七、八棒的コウノ和ヤマクラ較弱。

2.ＳＬ隊：

球隊特性：ＳＬ隊是一支頗受歡迎的球隊，去年有キヨハラ加入，打擊陣容加强不少。ＳＬ隊以今年再獲得冠軍頭銜爲目標，教練モリ對此亦充滿信心。キヨハラ、クドウ、ワタナヘ三位選手是少女球迷心中的偶像，老練的投手ヒカシオ也仍在投手群中。

攻擊策略：雖然有五名先發投手，但可信賴的只



有ヒカシオ、クドウ和ワタナヘ三人，以此三人主投，最後再以カク（郭泰源）壓制對方攻擊。打擊方面以第二波攻擊較弱，可以用オオクホ代替イトウ打擊，若逢末幾棒攻擊而有得分機會時，不妨以ヨシタケ或オカムラ爲代打。

3. HT隊：

球隊特性：HT隊前年奪得冠軍，在今年球季開始前評價極高，但至今表現未盡理想。HT隊投手陣容較弱，但是一連串不斷的强勢打擊線，可以發揮驚人的攻擊力，HT隊期望再發揮前年的威力。

攻擊策略：雖然HT隊有七名先發投手，戰績卻不盡理想。以キーオ、イケダ、イトウ和トウヤマ四人作主力，採取頻繁換投的方法混亂對手攻擊。再靠一至七棒連續攻擊以求得分，必要用代打時應優先考慮カシハラ和ナカサキ二位選手。

4. HC隊：

球隊特性：此隊號稱冠軍之候補隊，隊中一至八號打者皆有三成以上的打擊率，肯定會對其他隊伍構成重大威脅。新任教練有日本第一的自信，至於コウシ選手退休造成的缺陷，由全體球員共同彌補。



攻擊策略：在六名先發投手中，以ナカトミ和キタヘフ爲中心，繼以後援投手カワハタ、コハヤシ承接，最後以善投快速球的ツダ結尾，此是防守的萬全之計。至於打擊方面並無漏洞，以ロハヤカ爲代打之王牌，適時調用。

5. YW隊：

球隊特性：YW隊教練在球壇久享盛名，隊上雖缺乏明星球員，但全體隊員同心合作，大有作爲。再加上隊上有過去屬於YG隊的ニウラ球員，一心想打倒YG隊。

攻擊策略：在七名先發投手中，以エンド主投，到必不得已時才換サイトウ上陣；若エンド的球路被對手攻破，則情況可能會很慘。打擊陣容較弱，只能期望第四棒ボンヤ以全壘打得分，但若善用一到三棒之跑壘速度進行盜壘，仍然有得勝之機會。

6. CD隊：

球隊特性：今年新任教練勁道十足，此隊極可能成爲黑馬，由於三冠王オモアイ加入而使打擊陣容生色不少，投手中以カ







ク（郭源治）爲後援當然有必勝之信心。

攻擊策略：打擊力强盛，全體球員都有三成以上的打擊率，ゲーリ和オチアイ打擊力尤其驚人，代打有フジオ和フシナミ壓陣。投手以コマツ和スキモト爲中心，新人コンド只能在短時間內發揮力量，最後以領先之狀況交由カク投完，則勝利已在望。

7. YS隊：

球隊特性：YS隊一般視爲「倒數第一」之隊伍，但自ホーナー球員加入後而改觀，或許在今年球季YS隊能打出好成績也說不定。

攻擊策略：在强打ホーナー上陣前先使壘上有人是極重要的，スキウラ和レオン之打擊亦不弱，代打則可用ワカマツ和アライ。先發投手是以アテキ、オバナ和タカノ爲主之三人，但隊上缺少壓陣之後援投手，故須以完投爲目標調派投手。

8. KB隊：

球隊特性：KB隊教練已任職三年，這是一支打擊强勁的隊伍，一連串優秀的打擊使KB隊成爲一支可怕的隊伍。

攻擊策略：一至七棒打擊均佳，代打中較好的是クリハシ、ハダ、アワクチ以及ナカネ，此四人可作重點分派。此隊缺點是缺乏絕對的先發投手，但後援之イシモト可付與重任，頻換投手，最後以イシモト結尾才是好戰術。

9. HB隊：

球隊特性：HB隊教練是著名的鬥將，先發球員打擊力均高。除王牌投手ヤマダ以外，投手群中人才濟濟，今年之成就可拭目以待。

攻擊策略：先發投手中以ヤマダ、サトウ、イマイ和ホシノ爲台柱，約到第六、七局時再使用アニマル接替。可以期待ブーマ打出全壘打，代打中則以イシミネ爲王牌。

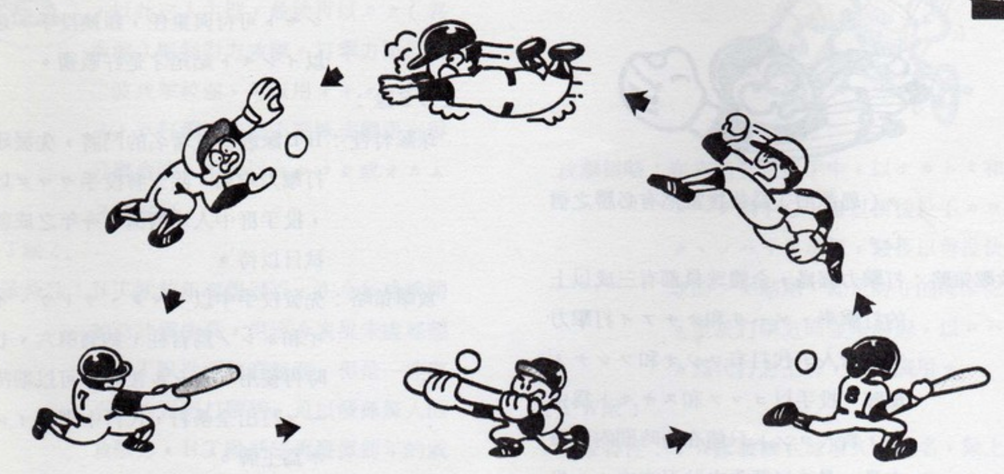
10. LO隊：

球隊特性：此隊主打オモマイ離開後，打擊陣容雖然尙可，但缺乏一强力打者總不免有些缺憾。投手陣容也差，但後援投手中有ウシシマ是唯一的希望。

攻擊策略：五名先發投手，以ムラタ爲中心，再配合後援之ウシシマ。打者中有七名是三成以上之打擊率，代打以タカサ







ヮ爲首，アイコウ、カミカワ、フシクラ及タノクラ亦可調配使用。

11. NF隊：

球隊特性：打擊方面沒有强打者，但其中七人有三成以上之打擊率。投手嫌弱，必須期望ツノ發揮全力，救援投手タナカ之狀況亦是勝敗之關鍵，隊上沒有明星球員，欲得勝須仰賴全體充分合作。

攻擊策略：先發投手以ツノ、サトウ、コウノ和カナサワ爲主，對主投ツノ寄予最大希望，最好採頻繁換投之戰法。

12. NH隊：

球隊特性：NH隊是以年輕球員爲主體的隊伍，打擊力連續不斷，只可惜缺乏强有力的打者，但今年終能進入循環賽。

攻擊策略：七名先發投手皆善於投快速球，故要以先發完投的基本概念來調配投手，尤其フジモト的體力强勁，可寄予厚望。打擊雖無漏洞，但カドタ和カガワ跑壘速度太慢，頗令人憂心，故NH隊欲得勝得仰賴投手充分發揮力量。

13. ST隊：

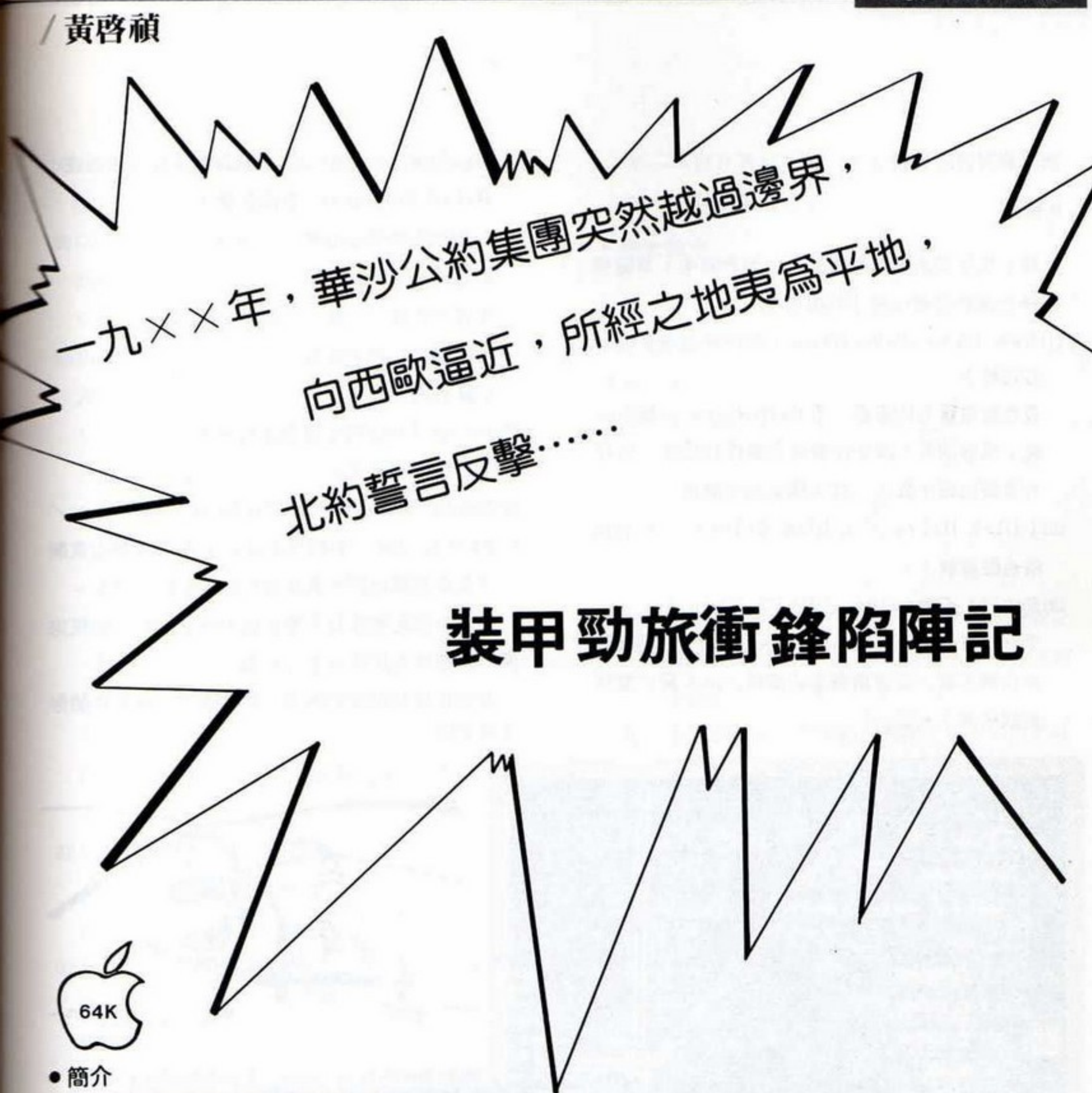
球隊特性：ST隊網羅了往年的許多明星球員，是一支令人懷念的球隊。因此，ST隊是一支勁旅，是一支特別的球隊。

攻擊策略：四名先發投手中以カネダ爲超級投手，イナオ僅次於他，最後以エナツ壓陣。打擊率毫無缺點，全體隊員打擊當都在三成以上，故代打選手可運用自如。說眞的，用了ST隊卻輸了球，那未免有點奇怪了！

十三支隊伍特性略述如上，如何？看準了屬於你的一支球隊了嗎？看球！



/黃啓禎



裝甲勁旅衝鋒陷陣記

64K

● 簡介

一九××年，蘇俄與華沙公約集團突然越過邊界向西歐逼近。數量龐大的裝甲部隊將所經地區夷爲平地。身爲部隊指揮官的你，應如何運籌帷幄，以有限的兵力來擊退敵人的部隊呢？

「裝甲勁旅」（Mech Brigade）是SSI公司在八五年所推出的戰略遊戲，和以往的作品一樣，以縝密、複雜取勝，對於初學者不啻是個很大的障礙。就筆者而言，剛拿到此遊戲時並沒有任何說明，不眠不休地玩了一星期，才對複雜的指令有所了解。

本遊戲的最大特點，就是軍事單位所用的武器完全按照目前北約（NATO）的資料。如美國最新的坦克M1 艾布蘭式，西德的豹二型坦克，美國AH-1眼鏡蛇攻擊直昇機……。使你一如眞的置身在北約

與蘇聯對抗的戰場上。

● **操作**

將「裝甲勁旅」遊戲磁片放入磁碟機中，當磁碟機停止轉動後會出現下列選擇項：

(1) New Game／Save Game（開始新遊戲／舊有的遊戲）：

若想繼續舊有的遊戲，選 Save Game ，按空白鍵，電腦讀取一陣子後會叫你換資料磁片，將存有遊戲的磁片放入，打入檔名即可繼續。

(2) 1 Disk Drive ／ 2 Disk Drives （一台或兩台磁碟機）。

(3) Soviet Computer ／ NATO Computer ／ Two Players ／ Both Computer （玩家指揮蘇聯部隊／玩家指揮北約部隊／兩人玩／電腦控制兩軍）。

(4) Handicap Level（遊戲難度控制，只能在 Build Scenario 狀況有效）：

1. 北約武力減少50％
2. 北約武力減少25％
3. 實力相當
4. 蘇聯武力減少25％
5. 蘇聯武力減少50％

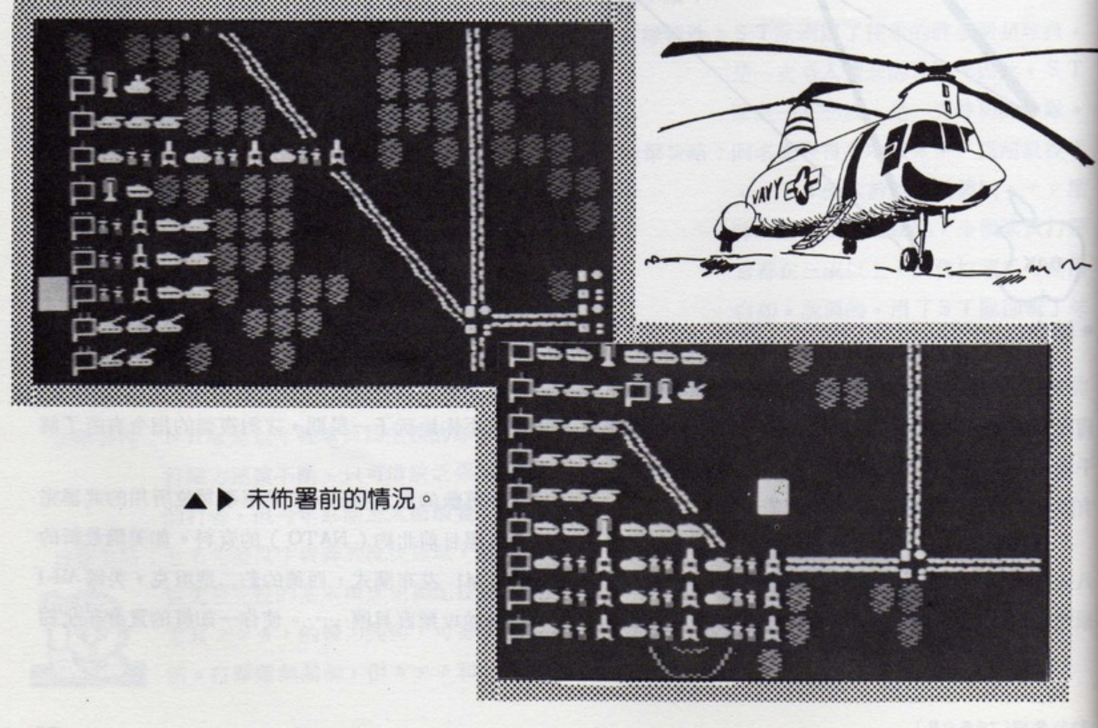
(5) Delay Length（遊戲進行速度）：

1最快，9最慢。

(6) Build Scenario ／ Fulda ／ Wurzburg ／ Karlsruhe ／ Oldenburg （第一項是由電腦用亂數選擇地形，其他則為設定好之戰場）。

以上各項之選擇均用數字鍵1～6控制，當做完選擇後按空白鍵即可進入遊戲。

若是你選亂數設定地形，按下空白鍵後還會問你下列問題：



▲▶ 未佈署前的情況。

M：將單位佈署至地圖上之預定點，但只限在起始線之後方區域。

N：次一單位顯示。

P：視察此單位已經搭載的人員或武器。

Q：回到未選擇單位之狀態。

V：觀察此單位視線範圍。

X：同Q。

9：改變武器種類。按下後出現Weapon #，再輸入該武器之代表號碼（詳見附錄）。

B、戰術控制

1.共同指令：同戰略控制之指令。U9指令無效，Z可以直接選擇單位。

2.單位命令（單位選擇後）：

A&M：移動。將游標移至目的地後，按下鍵，會出現MAX SPEED IS 5 <0

(O) STOP (1)MPH……(9)

MPH (T) 75% (F)ull

表示最大速度每小時5公里，現在的速度爲0。0停止，1～9時速，T75%速度，F全速。

B：炮轟。可分爲直接炮轟與間接炮轟，說明如下：

(a)直接炮轟：當炮兵可以直接見到敵軍時，利用I指令即可直接瞄準炮轟之。

(b)間接炮轟：當炮兵無法直接見到敵軍時，需由其他單位利用B指令間接炮擊。將游標移至目的地，按B，出現沒有任務之炮兵番號及以下文字：

B)omb S)moke N)ext Q)uit

B表炮擊，S表煙幕彈，N顯示另一無任務之炮兵部隊，Q跳出此選擇幕。

C：將游標移至螢幕中央。

D：放下所搭載之人員和武器。

E：搭載人員或武器。

F：改變武器瞄準方向。要改變方向時，按F鍵後再輸入1～8選擇方向。

H：找尋營部。當有一部隊脫隊時，利用此指令找尋其所屬營部，以便控制。

I：選擇在武器射程範圍內之敵人加以攻擊。按下此鍵若有敵人，則游標會移至敵軍所在，並出現下列文字：

T)arget B)omb C)ontinue Q)uit

T下令攻擊，B炮轟，C下一個可攻擊之敵軍，Q跳出選擇幕。

K：取消先前所下之攻擊或行動命令。

L：找尋此單位。利用此指令可將游標移至所選單位的所在地。

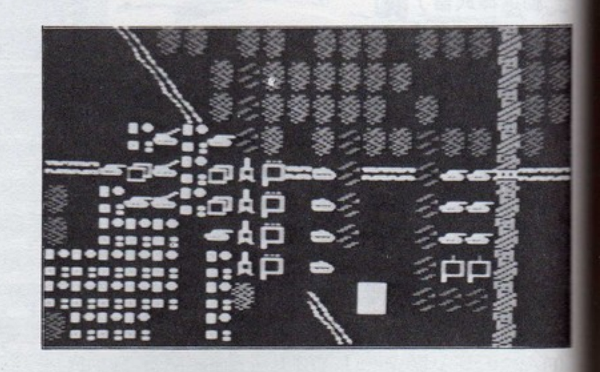
N：下一單位。

O：移動到目的地。當下移動命令後，利用此指令可使游標移至目的地。

P：顯示所搭載之人員或武器。

XQ：跳回共同命令狀況。

R：武器攻擊範圍選定。0～8表方格，9是武器最大距離。



▲ 嚴陣以待，不讓任何敵人越雷池一步。

S：改變行進速度。

T：顯示目前正在攻擊之目標。

V：視線範圍。

Z：進入全營控制狀況。當營部沒被摧毀時，利用此指令可免於對個別單位下同一命令，節省不少時間。

●遊戲技巧

1.武器特性：

a.坦克車：行進速度快，配備重加農炮，火力很強，最適合攻擊任務。

b.裝甲車：由於用途不同，又可分為數種：

①裝甲運兵車：用來載運步兵或飛彈發射器，武裝只有手提輕型武器，有些種類還可配備飛彈。

②裝甲飛彈車：一台車可配備十六枚反坦克飛彈與一門輕加農炮，攻擊防守均可採用。

③裝甲炮車：可配備榴彈炮、加農炮，但口徑均屬於輕型或中型。

c.飛彈發射器：每輛都配有四枚反坦克飛彈，但行進速度緩慢，只適用於防守。必要時，可用裝甲載運車運送至目的地。

d.榴彈炮：可用來炮轟或施放煙幕，最適合用來攻打守在碉堡中的步兵。

e.戰鬥直昇機：飛行速度最快，配備有反坦克飛彈與輕加農炮。最適合偵察及攻擊，但須小心地對空快炮與地對空飛彈的攻擊。

f.步兵：行動緩慢，配有手提式輕武器與火箭筒。最適合肉搏戰，即兩軍在同一方格作戰。可由裝甲運兵車載運。

2.攻擊距離：按R鍵設定攻擊距離後，當敵方進入此範圍內，該單位指揮官會自行下令攻擊。若未設定則不會攻擊。

3.碉堡：在防守戰時，碉堡是相當重要的。任何單位只要躲在碉堡中，除非先攻擊敵人，否則不會暴露己身所在位置。此外，也可減少被擊中的機會。

●造型符號表

符號	代表意義	符號	代表意義
	步兵		反坦克飛彈發射器
	裝甲戰鬥車		主帥
	榴彈炮		連總部
	坦克		營總部
	防空炮車		團總部
	輪型戰鬥車		北約軍團
	裝甲運兵車		華沙集團
	直昇機	SV NA	兩軍肉搏戰場
	防空飛彈		碉堡

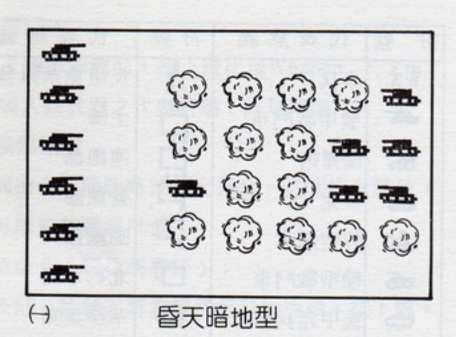
※註：蘇聯的造型符號與上表大同小異，只是炮口向左，步兵和飛彈則下加一槓。



● 各類戰略分析

1. 昏天暗地型：

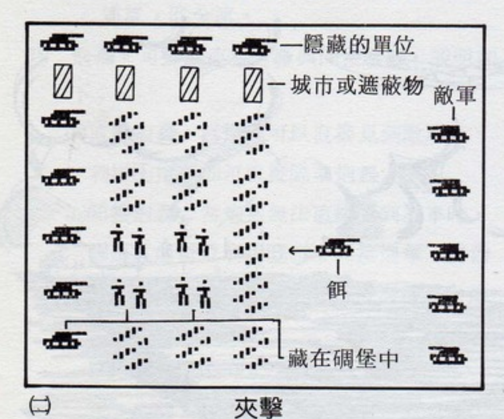
在攻擊前，先施放大量煙幕，使敵人無法瞄準。再擇一已衝出煙霧的敵軍，加以圍攻。在我軍數量遠少於敵軍時適用之。



㈠ 昏天暗地型

2. 夾擊：

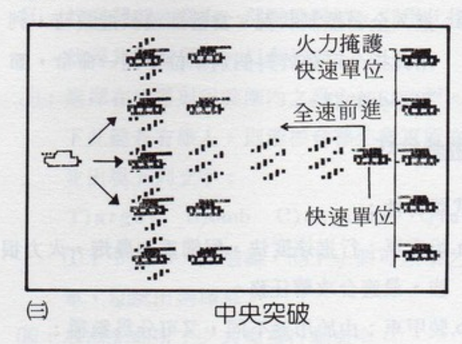
先將大軍隱藏起來，如在碉堡內或叢林中，再派出一移動速度快之單位當「餌」，將敵軍引入陣地中，由步兵先纏住敵軍，再使所有隱藏單位出現攻擊，可造成敵軍很大的傷亡，適合於防守。



㈡ 夾擊

3. 中央突破：

在攻擊時，敵人會先建好碉堡來迎接你。此時。可先選移動快、火力大之單位，以全速衝過敵人的陣地，而速度較慢之單位則以火力掩護。當衝到敵人後方，再回過頭來攻擊，前後夾攻，消滅敵軍。



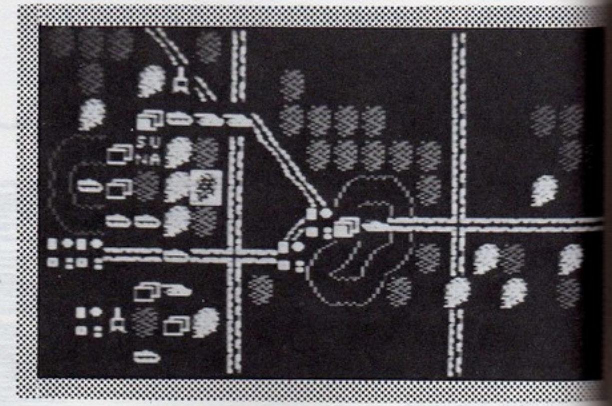
㈢ 中央突破

● 遊戲存取顯示幕

當所有佈署完畢，按圖結束戰略佈署。然後電腦會問你是否存入此戰局（SAVE GAME Y/N），選Y出現：

Catalog	目　錄
Save game	存入遊戲
Delete old game	去掉舊遊戲
Initialize an SSI save game disk	

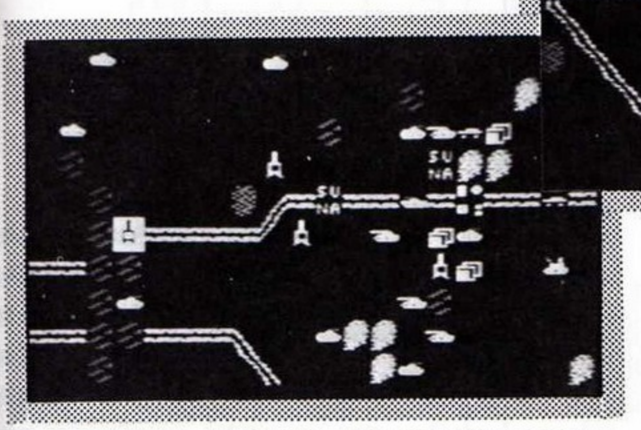
製作資料磁片



▲ 行進途中遭敵軍突擊，部隊大亂。

存入遊戲時需給一檔名，以便辨認。要繼續以前舊有的遊戲，只要在主選擇幕第一項選 SAVE GAME ，再輸入檔名即可。若欲跳出此選擇幕，只要按 [SPACE BAR] 再按[E]，即可回到遊戲。

▲ 浴血奮戰，重演奪橋遺恨！



▲ 緊急！緊急！第一條防線已遭敵人突破！

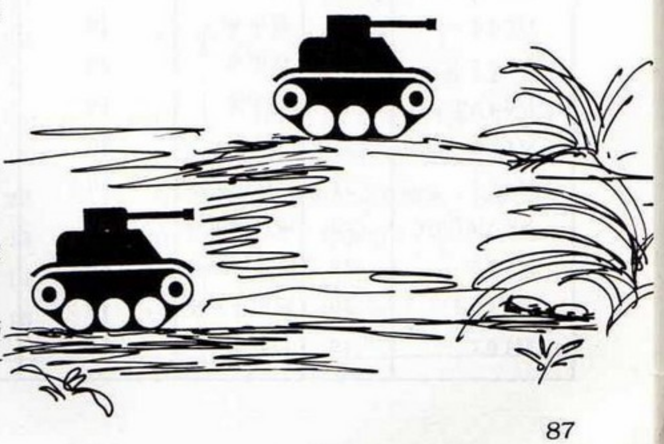
● 戰鬥顯示

當你做完所有佈署後，就開始執行任務。若某單位被攻擊時，會有音效，該單位代表符號亦成反白顯示，且文字幕會出現 Suppress ： 20 表示壓制力。當機動車輛壓制力到達50，步兵壓制力到達 200 ，便很容易被摧毀。

在左下角顯示的Pulse ： 1, 表示現在正在第一回合。每一局共 4 個回合，每回合約 30 秒。每15或20局，電腦會停止戰鬥，計算成績，亦可按[O]鍵提前結算成績。

以上是筆者之作戰心得，戲法人人會變，各有巧妙不同，各位玩家或許有更好的戰略，希望大家多發表，互相學習、切磋。





● 附錄 一

北約武力

名　稱	代號	種　類	速度(全速)	攻擊距離	使　用　武　器
M60A3	5	坦　克	15	18	重加農炮
ABRAMS	6	坦　克	28	18	重加農炮
LEOPRD-1	7	坦　克	20	14	重加農炮
LEOPRD-2	8	坦　克	28	18	重加農炮
CHIEFTN	9	坦　克	15	20	重加農炮
CHALNGR	10	坦　克	20	20	重加農炮
COBRA	0	戰鬥直昇機	270	5	TOW3 反坦克飛彈，輕加農炮
APACHE	1	戰鬥直昇機	300	5	HELLFIRE 反坦克飛彈，輕加農炮
PAH-2	2	戰鬥直昇機	270	5	HOT 反坦克飛彈，輕加農炮
LYNX-3	3	戰鬥直昇機	220	5	TOW3 反坦克飛彈，輕加農炮
M150	15	裝甲車	20	5	TOW3 反坦克飛彈，輕機槍
M901	16	裝甲車	20	5	TOW3 反坦克飛彈，輕機槍
JAGUAR	17	裝甲車	20	3	HOT 反坦克飛彈，輕機槍
FV438	18	裝甲車	16	3	SWGFIRE 反坦克飛彈，輕機槍
BRADLEY	28	裝甲車	28	10	反坦克飛彈，輕加農炮
LUCH	22	裝甲車	12	5	輕加農炮
SCIMITR	24	裝甲車	24	7	輕加農炮
MARDER	29	裝甲車	21	5	輕加農炮
MCV80	31	裝甲車	20	12	輕加農炮
SCORPON	25	裝甲車	24	7	中加農炮
M106	34	裝甲車	20	20	榴彈炮
M125	35	裝甲車	20	20	榴彈炮
FV432-M	36	裝甲車	16	20	榴彈炮
M113-M	37	裝甲車	20	20	榴彈炮
M577	21	裝甲運兵車	20	5	輕機槍
SPARTAN	23	裝甲運兵車	24	3	輕機槍
M113	27	裝甲運兵車	20	5	輕機槍
FV432	30	裝甲運兵車	16	12	輕機槍
M107	39	自走炮	16	12	榴彈炮

名　　稱	代號	種　　類	速度（全速）	攻擊距離	使　用　武　器
M109	40	自走炮	17	12	榴彈炮
M110	41	自走炮	16	12	榴彈炮
ABBOT	42	自走炮	15	12	榴彈炮
SG.YORK	45	防空炮	15	15	輕加農炮
GEPARD	46	防空炮	20	15	輕加農炮
ROLAND	49	防空飛彈	21	20	飛　彈
RAPIER	50	防空飛彈	0	5	飛　彈
STINGER	51	防空飛彈	5	9	飛　彈
BLWPIPE	52	防空飛彈	5	6	飛　彈
DRAGON	54	反坦克飛彈車	5	8	飛　彈
MILAN	57	反坦克飛彈車	5	10	飛　彈
TOW3	55	反坦克飛彈（配備）	×	19	飛　彈
HELLFIRE	56	〃	×	20	飛　彈
HOT	58	〃	×	20	飛　彈
SWGFIRE	59	〃	×	20	飛　彈

蘇聯武力

名　　稱	代號	種　　類	速度（全速）	攻擊距離	使　用　武　器
HIND-D	4	戰鬥直昇機	26	20	SPIRAL反坦克炮，輕加農炮
T-55	11	坦　克	15	14	重加農炮
T-62	12	坦　克	15	14	重加農炮
T-72	13	坦　克	20	18	重加農炮
T-80	14	坦　克	20	18	重加農炮
BRDM	26	裝甲車	12	5	輕機槍
BRDM-2	19	裝甲車	12	5	SAGGER反坦克飛彈，輕機槍
BRDM-3	20	裝甲車	12	5	SPANDRL反坦克飛彈，輕機槍
BMP-1	32	裝甲車	18	7	SAGGER反坦克飛彈，中加農炮
BMP-2	33	裝甲車	20	8	SPANDRL反坦克飛彈，中加農炮
BTR50M	38	裝甲車	13	20	榴彈炮
M-1974	43	自走炮	14	12	榴彈炮
M-1973	44	自走炮	13	12	榴彈炮

ZSU23/4	47	防空炮	14	15	輕加農炮
SA-8	48	防空飛彈	12	20	飛　彈
SA-7	53	防空飛彈	5	9	飛　彈
SAGGER	60	反坦克飛彈(配制)	×	15	飛　彈
SPANDRL	61	反坦克飛彈(配置)	×	15	飛　彈
SPIRAL	62	反坦克飛彈發射車	3	20	飛　彈
130GUN	68	榴彈炮	0	12	榴彈炮
180GUN	69	榴彈炮	0	12	榴彈炮

●附錄二

華沙陸軍編制

TANK RGT（坦克團）＝3個TANK BN-T＋防空營

TANK BN-T＝4個坦克連

TANK BN-1＝6個坦克連

TANK CO（坦克營）＝4個坦克連

MOT RIF BN（步兵營）＝3個步兵連＋指揮連

MOT RIF CO（步兵連）

RECON CO（偵察連）

ART BN（榴炮營）

H ART BN（重榴炮營）

AT BATTERY（反坦克中隊）

AA BATTERY（防空中隊）

AH SQN（直升機中隊）

北約各國陸軍編制

1.美國（U.S）

TANK BN（坦克營）＝4個坦克連加上一炮兵中隊

TANK CO（坦克連）

MECH BN（機械化步兵營）＝4個步兵連加上一炮兵中隊

MECH CO（步兵連）

CAV TROOP（機動連）＝3個機動排加上防空連

CAV PLT（機動排）

DS ART BN（中榴炮營）

GS ART BN（重榴炮營）

AD BATTERY（防炮中隊）

AH SQN（戰鬥直升機中隊）

2.西德（West German）

PANZER BN（坦克營）＝3個坦克營加上防空炮營

PANZER CO（坦克連）

PZG BN（步兵營）＝3個步兵連加上防空營

PZG CO（步兵連）

RECON BN（偵察營）＝2個偵察連加上混合營

RECON CO（偵察連）

JPZ CO（反坦克連）

ART BN（炮兵營）

H ART BN（重炮兵營）

AA BATTERY（防空中隊）

AH SQN（直升機中隊）

3.英國（British）

ARMOR RGT(裝甲團)＝4個裝甲中隊加上防空連

ARMOR SQN(裝甲中隊)

MECH BN＝(步兵營)＝4個步兵連加上一反坦克連

MECH CO(步兵連)

MRECON SQN(輕裝甲中隊)配制中加農炮

CRECON SQN(輕裝甲中隊)配制輕加農炮

AT BATTERY(反坦克中隊)

AD BATTERY
AD BAT-GS (防空中隊)

CS ART RGT＝(中榴炮團)

GS ART RGT＝(重榴炮團)

AH SQN(直升機中隊)



親愛的精訊之友：

「精訊電腦」自去年十月十日創刊至今，普受好評，讀者投稿也極為踴躍，在此向各方的支持與建議致謝。

本刊歡迎各界針對Apple、PC及任天堂的遊戲發表心得，或是特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者衆，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間內加以處理。如投稿未便採用，將退回原稿，另外下列數點，希望讀者在寫作時能配合，以利編輯作業。

一文稿一律由左至右橫寫，並使用有格稿紙(請勿用筆記紙或信紙)。

二文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

三來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

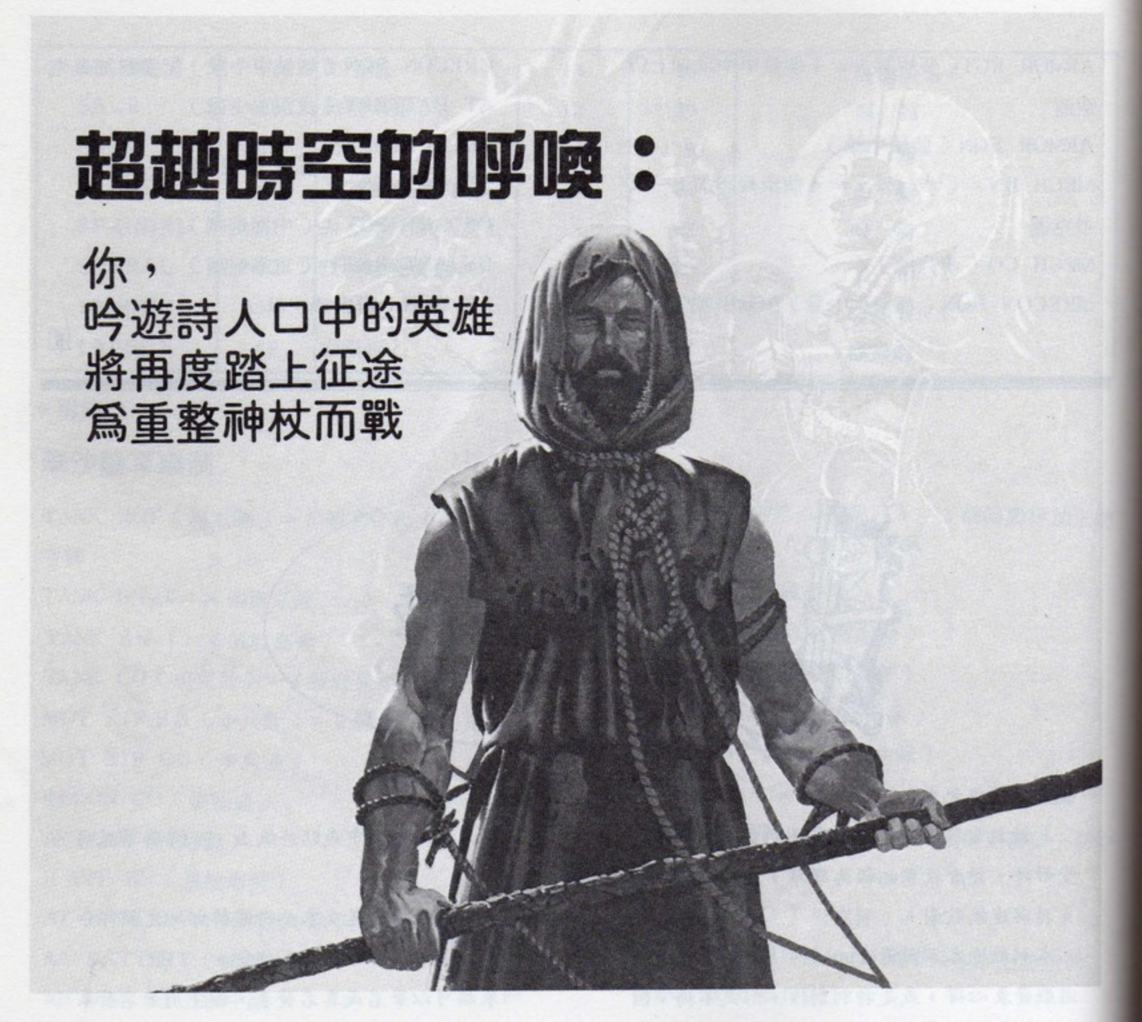
四來稿可以筆名或真名發表，但使用筆名發表者，仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便聯絡及寄發稿酬。

來稿一經刊登，除字數不足一千字者致贈當期雜誌之外，其餘稿件將視其內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓

/漢斯



□楔子

當我和喬走在回家的路上時，我們正熱烈地討論著該如何設法闖出一番大事業，喬忽然指著路旁一棵大樹下的陰影，叫道：「漢斯，你看，那是什麼？」我順著他手指的方向看去，似乎是一卷羊皮和一本書，我走過去撿起來，就著月光，和喬一起研讀那卷羊皮。

看完之後，我長吁了一口氣，轉向喬，發現他正看著我，在他的眼裏我看到了激昂澎湃的熱血，我十分瞭解他現在所想的是什麼，因此，我沒有再多說，只講了一句話：「明天，我們就召集大家做最後的決定。」

大廳裏頭坐著五個人——喬、强森、麗莎、瑪蓮和我自己。「就剩布魯斯還沒來，他到底在搞什麼名堂？眞是的！」强森一講完，就見布魯斯氣呼呼的跑進來，直道對不起，瑪蓮問他：「你到底是怎麼回事，遲到了這麼久？」「抱歉，我那把掃帚今天不知爲何故障了，只好用跑的過來。」話一講完



，倒逗得大家哈哈大笑起來。

我舉手要大家肅靜，接著拿出昨天和喬在路上撿到羊皮，緩緩的唸給他們聽。待我唸完時，大家的心情都十分激動，麗莎說：「我想 Saradon 大概是失敗了，所以這封信才會掉在那裏，這該是上天註定要我們看到的吧！」布魯斯接著說：「我想大家不會有異議吧？這是最好成名立萬的機會，我們不是一直在等待這樣的機會嗎？」我沈吟了一會兒，強森不耐煩的說：「別再考慮了，就這麼說定了，大家回去收拾一下，明天就到 Tangramayne 去。」「好吧！既然大家都想去，我也沒有異議。不過，為了預防萬一失敗後，沒有人能完成這個神聖的工作，我堅持我們必須先將這個消息散佈出去，也許我們失敗後會有人來接替我們。今天大夥兒先去散佈消息，明天，我們仍然在此集合、出發。」

□冒險手札

今天來到 Tangramayne ，大夥兒正在房裏休息，我迫不及待的要跟他們講一些我剛剛所探聽到的消息。進到屋裏，布魯斯便道：「你的氣色不錯，大概收穫不少吧！快說來聽聽。」「別急，大家仔細聽我說，這裏的巫醫術非常進步，已經有無性生殖的能力，因此，只要在冒險者之家保存幾個細胞，將來卽使遭到不測，只要靈魂飛回來，就能夠重生；換言之，這已經是長生不死之術了。」大家歡呼了一下，接著我又說：「剛剛我到酒吧去探探消息，據說，在城東的某塊建築物下是黑暗領域（Dark Domain ），那裏有一名公主待救，我們明天便到那裏一窺究竟。」

第二天，在城東的一棟小屋子裏，我們找到了一位法師，他說：「我有一個神聖的任務要交給你們，請你們聽聽這個悲慘的故事。偉大的國王 Endor 的女兒被 Dark Lord 綁架了，他的領域就在這間屋子底下。我本想親自去解救她的，但是 Dark Lord 卻施展了一個强大的法術將我阻擋在外，使我完全無法進入，但你們是一定可以進去的。如果你們能發現公主，並安全的帶她回來，我將給你們每個人許多額外的經驗，當然，國王也會非常高興的。千萬記得要將地圖的每一寸都標示清楚，我會在這裏等你回來。」聽完他的敍述後，强森第一個不顧一切領頭拾級而下，我們亦跟隨在後，開始了我們的第一段旅程。

才走沒幾步，就有一個魔鸚警告：「回去吧，冒險者！你們已不是第一個嘗試來救公主回去的人，也不會是最後一個。」(A)喬冷笑了一聲，說：「這



只是虛張聲勢罷了，這幾句話就想把我們嚇回去，未免太看扁我們了，大家走吧！」一路上也遇到了許多怪物，還好他們並不是太難對付。殺到東南角，發現一句訊息：「當心黑暗區中間的那隻生物！」我們將此處標示為B。這一路殺過來，大家或多或少也都受了傷，麗莎、布魯斯、瑪蓮等的法力也用得差不多了，大夥兒決定先回冒險者之家休息。這趟我找到了一把Cold Horn ，對我們未來的行動頗有幫助。

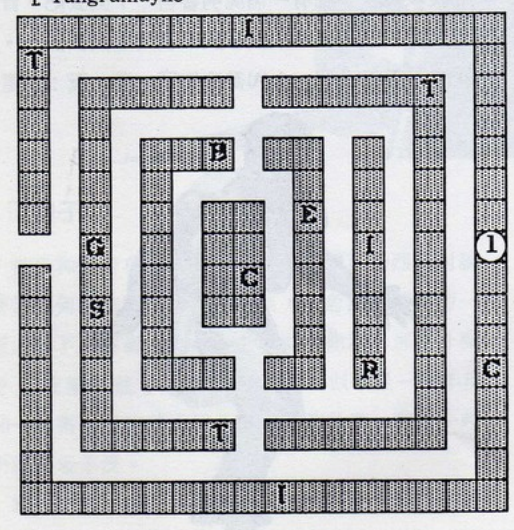
經過了反覆的探索之後，我們標出了許多訊息的位置，在第一層的C點，牆上刻著：「公主關在……」的訊息，我們都希望這個訊息的本身是正確的。D點有另外一個訊息：「在無法通行的地方，利用Phase Door 的法術去尋找入口，便可學得Double Door 的秘密。」於是，利用Phase Door 法術的幫助，我們到達E點，遇到一位老人，他告訴我們一段話：「從現在開始往下，經過了三層樓之後，為Double Door 演唱最後一首曲子。」說完之後，他立刻消失，沒有留下任何痕跡，於是我們由樓梯下到第二層。

當我們一到第二層時，遇到了不少陷阱，幸虧大家閃避得宜，沒有受什麼傷。不過，不開眼的怪物越來越多了，竟想用「人海戰術」來累死我們，因此，大夥兒決定能不動手就不動手，以免體力消耗

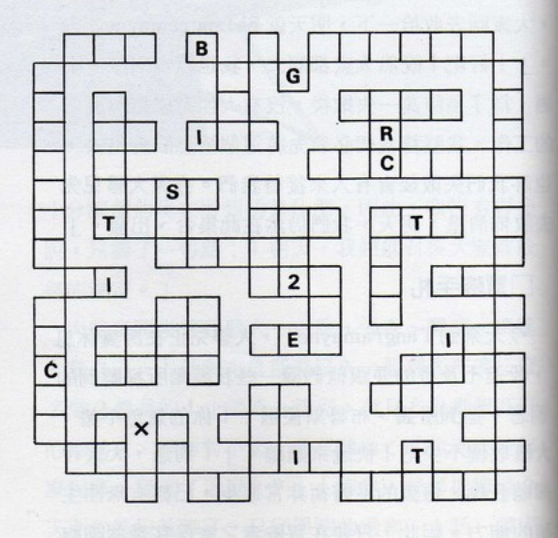
城鎮說明：

B：Bank 銀行
C：Casino 賭場
E：Energy Emporium 能量中心
G：Adventure Guild 冒險者之家
I：Inn or Tavern 酒店
R：Review Board 檢閱廳
S：Shoppe 鐵匠舖
T：Temple 神殿
①：Starter Dungeon
2：The Tombs
3：Dargoth's Tower
4：Oscon's Foretress
5：Maze of Dread
6：一名巫師要你回答兩件事才能分開這石頭。

1. Tangramayne



2. Ephesus



過多。在一大片照明法術也不生效的黑暗地區中，我們遇到了梅杜莎(A)，傳聞中只要被她用眼睛瞪一下的人就會變成石頭，我們不能給她機會，強森和我的劍同時刺入了她的胸中，使她來不及作法就魂歸西天去了。

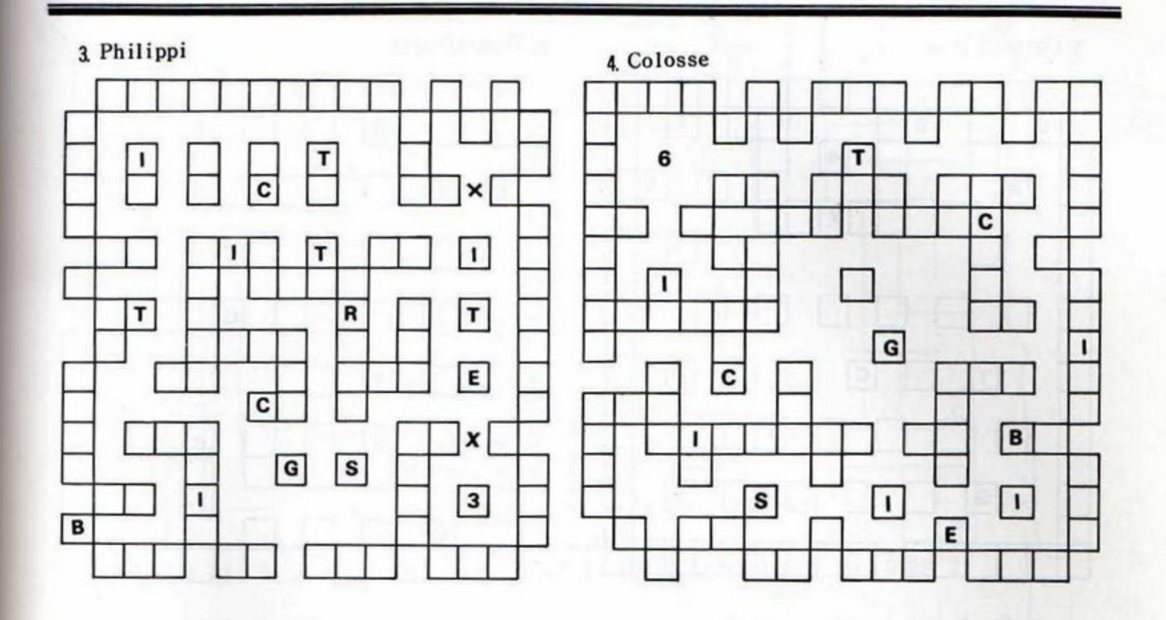
接下來，我們在B點遇到一隻有翅膀的翼獸，牠希望加入我們的行列，雖然大家決定讓牠加入，但也決定要麗莎和瑪蓮特別注意牠的行爲。後來牠倒還眞的幫了我們不少忙。

當我們探索到C點時，我們看到了一個奇怪的訊息：「下一層，畫出牆與門，注視角落，並且讀四個……」我和希魯斯正百思不得其解時，喬開口了，他說：「何必傷腦筋呢？到了下一層自然就會明白了。」隨後，我們在東北角的一個門後，找到了一個地門，麗莎施了飄浮術之後，我們安全的降到了下一層。

一下來，我們發現這是一個沒有出路的房間，但沒想到才走一步(B)，就被傳到這層的中央去了，而這裏卻又是一個旋轉點，費了好大的力氣才把這附近的地形弄清楚，於是我們找到了唯一的通道，從A點出去，在那裏我們也同時得到一個訊息：「尋找四個角落的字母。」我想，這該就是上一層C點訊息中的最後部分了。

在我們費盡氣力探索完北方的一大片黑暗區域之後，只在C點聽到一句訊息：「有翅膀的可以飛過裂縫。」瑪蓮認爲這是指我們在上一層所收的翼獸，我想大概沒錯吧！到時候就知道了。到了D點，牆上刻著一句話：「樓梯就在前頭。」麗莎說：「法術也告訴了我這項事實，但從地圖上看來，根本沒有路可以進去。」一行人只得悵然離去。

接下來在F點看到一具屍體，旁邊的墓碑刻著：Hotwind， 不知是什麼意思。當我們要前往H點時，遭到許多旋轉點的干擾，而在E點時還使大家的生命點數不斷降低，結果在H點只得到「Double



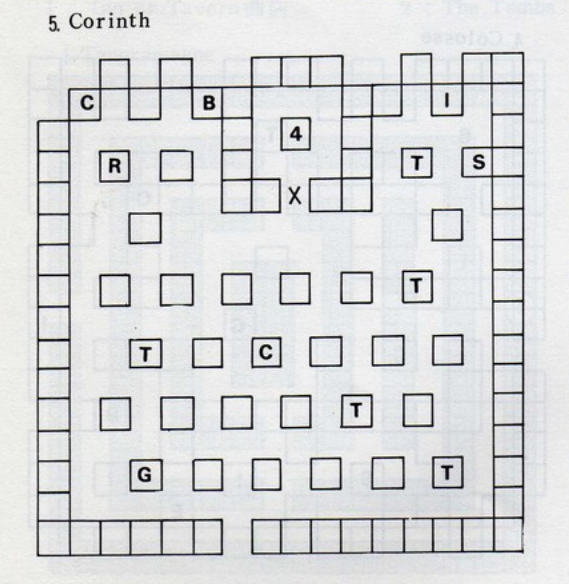
Door 的秘密藏在上面」這樣一句廢話。

好不容易，在G點找到一個魔嘴，它說：「注視咒語之書中的幻術，誰是心靈的主人？」翻閱過 Saradom 送給我們的咒語之書後，瑪蓮告訴我答案是Mangar ，我依言回答，魔嘴告訴我們通路已爲我們所打開，我們急急忙忙的趕到樓梯附近，果然發現（ N 19 ，E 1 ）東面的牆開了一扇門，大家以爲這就可以進入第四層了，沒想到就在樓梯的前方又有一個魔嘴擋住去路，要我說出一個字才能通過，這個毫無提示的問題可眞把我給難住了，這時，負責記錄訊息和地圖的麗莎開口了：「在這一層中我們尚未得到答案的就是所謂四個角落的字母，剛剛我再看地圖，果然發現地圖的四個角落十分蹊蹺，大家看看就知道了。」原來，地圖的四個角落便是PASS四個字母，我對魔嘴回答這個答案之後，果然立即可以通行，我們也終於到達了Dark Domain的最後一層。

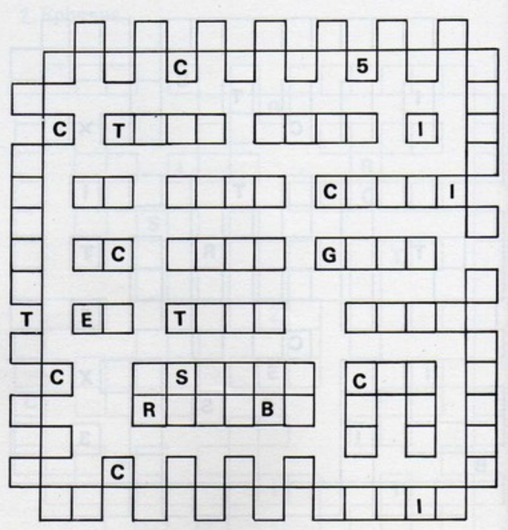
一下樓梯，布魯斯就說不太對勁，果然，附近連續幾個旋轉點，經過F點時才發現一些偵測性法術都失去了效用。布魯斯一邊重新施法一邊咒罵：「找到Dark Lord 時一定要給他好看。」接下來，我們在A點被傳送到右半部的黑暗區域中，我們費了好大的勁才將這個地下層摸出個大概，在最南區域我們找到了兩個部分相通的門，而在G點找到一個法力回升地區，這對我們目前疲憊的身心有很大的幫助，因此我們決定一股作氣將公主救出去。

在完成了黑暗區域的探索之後，我們在東北角的B點找到了另一個傳送點，使我們能達到（ N 3 ，E 11 ）——這個我們一直進不去的地方。在E點我們再一次領會到Dark Lord 的法術，差點就在那裏全軍覆沒。到D點時我們看見前方有一個很深的裂縫，正要考慮如何解決的時候，那隻巨大的翼獸不由分說的抓起我們往前飛，就這樣，我們順利的通過了兩個裂縫。再往前，Double Door 擋住

5. Corinth



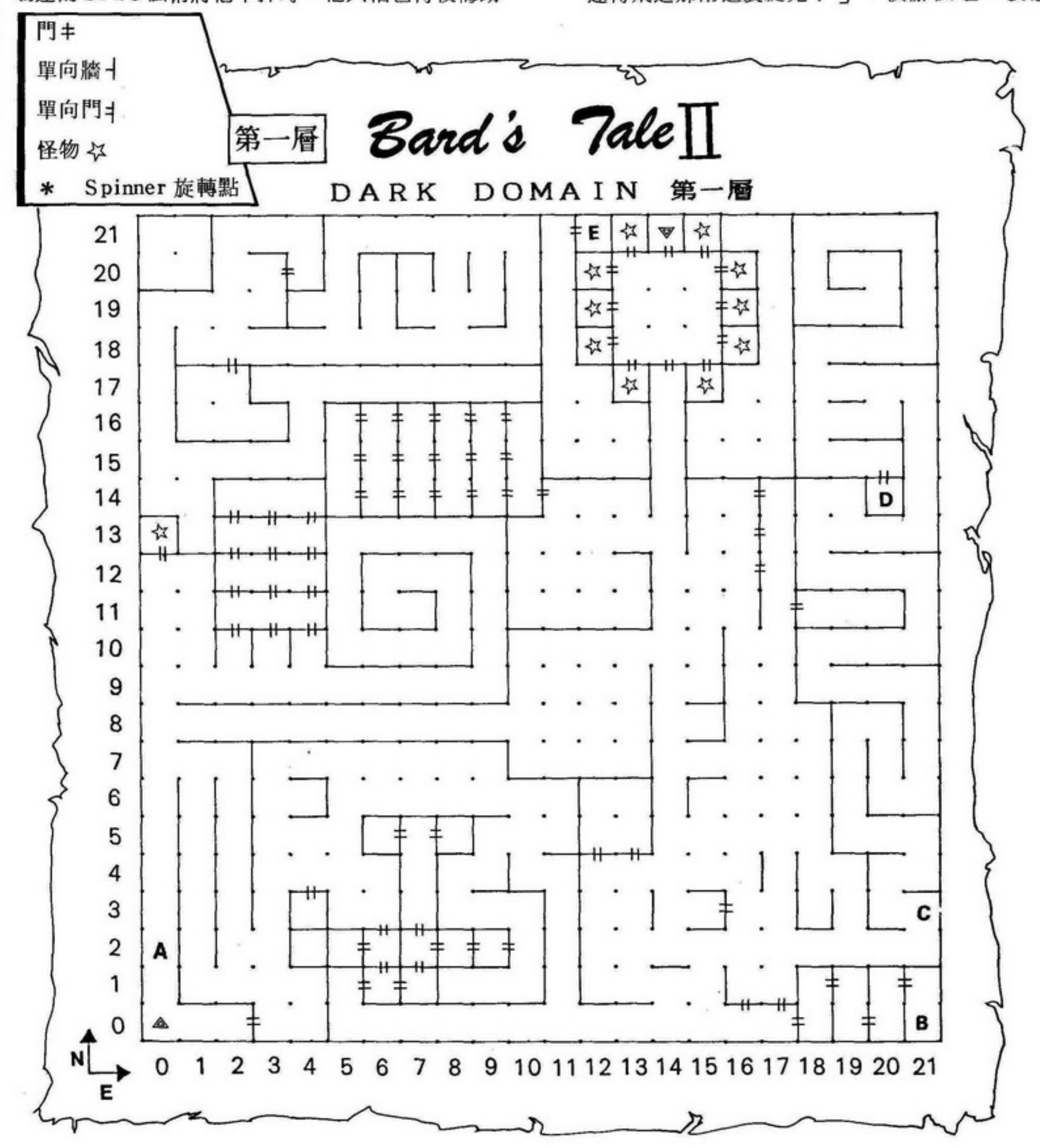
6. Thessalonica



了我們的去路，我拿起號角，吹奏起最後一曲照明之歌，果然通行無阻。

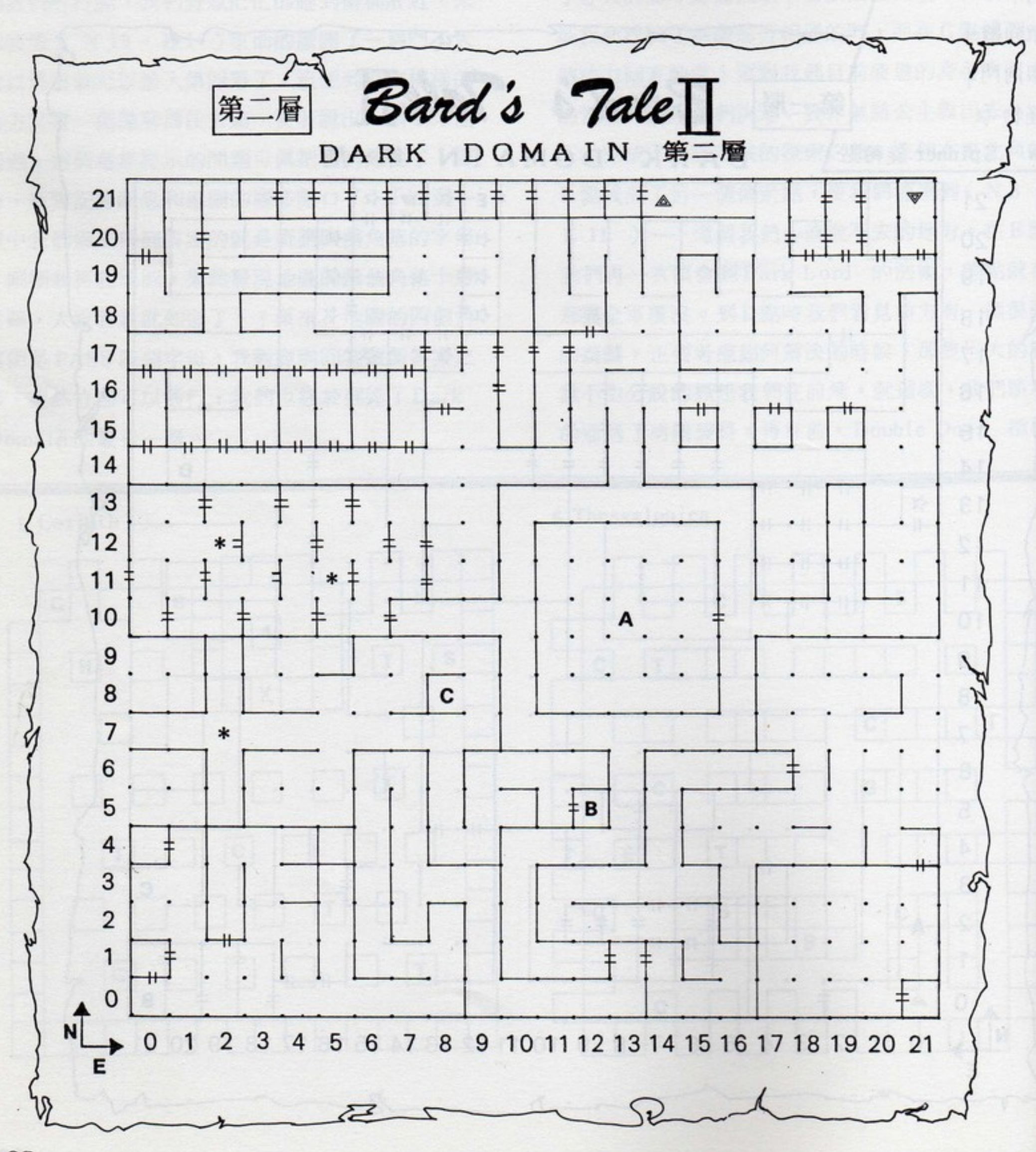
在I點我們遇到了Dark Lord ，一言不發便打了起來。雖然Dark Lord 的能力變強的，但是當瑪蓮的SPTO法術將他宰掉時，他只怕也得後悔刼走了公主吧！

當我們正要邁步進去找公主時，喬發言了：「現在我們的隊伍已沒有任何空間可容下公主了，我們是不是只好請翼獸離去呢？」「可是，我們回去時還得飛過那兩道裂縫呢！」「沒辦法啦，我想，



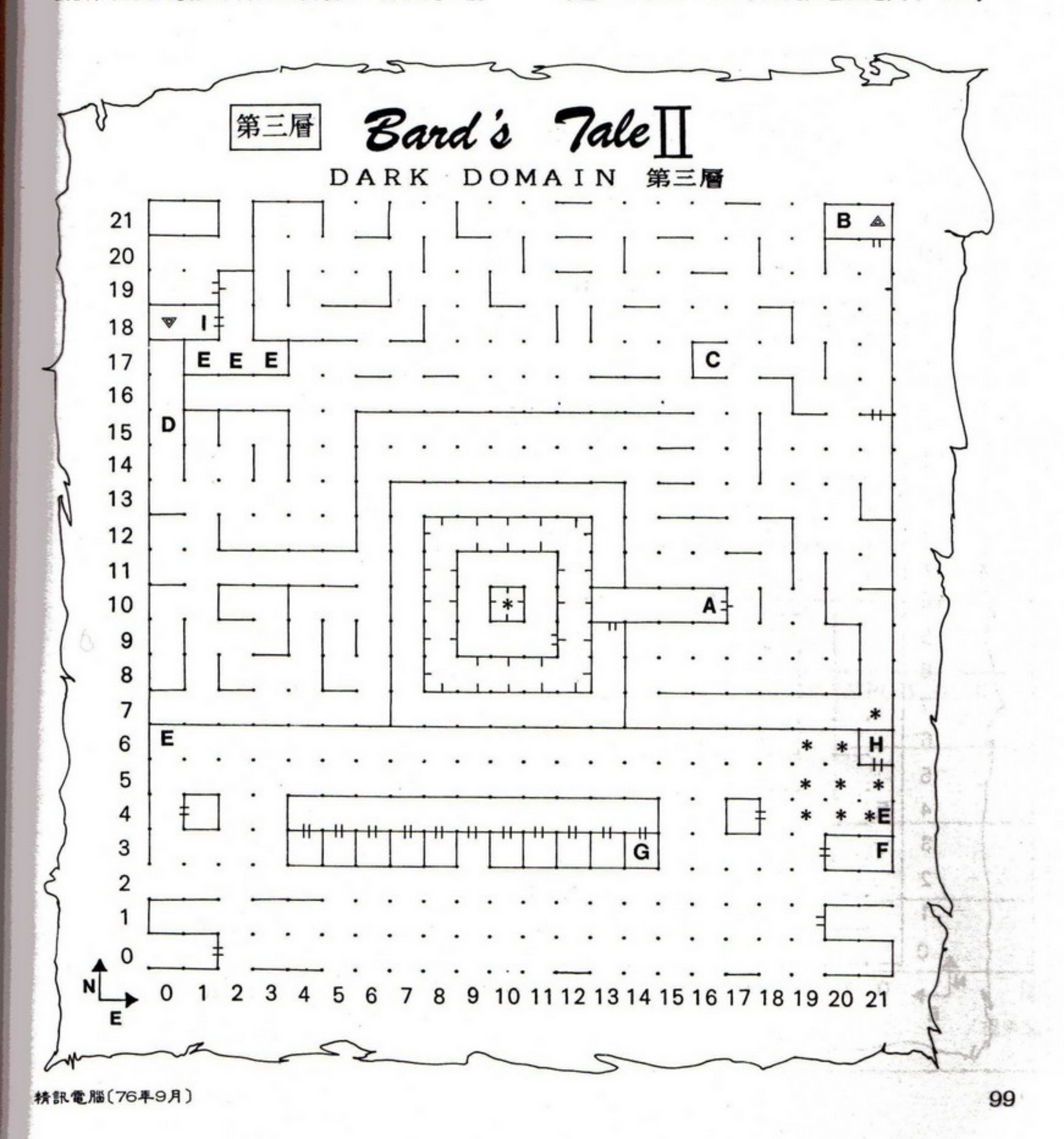
Dark Lord 一定另有秘密通道的。」布魯斯如是說。我們只好送走翼獸，進去後，J點就是公主，不過，這位公主的芳容眞是令我們不敢領敎，也許是審美觀念不同吧！

在下一個房間（K）我們果然找到了一個傳送離開的位置，將我們送到（N20，E 2）的地方，我們便依圖索驥回到了入口，那名法師眞是高興極了，他在我們身上施了點法術，我們也因此在檢閱廳升到十四級以上，瑪蓮等三位法師也都準備學新的法術了。



回到冒險者之家，大家商議下一個行動步驟，雖然許多訊息都指示我們要先去問智者有關Tombs的事，但我們最後還是決定先探清野外和各城市的狀況。

我們在外面又發現了另外五個城市，分別是2號城Ephesus，3號城Philippi，4號城Colosse，5號城Corinth，6號城Thessalonica。此外，野外還有幾棟奇怪的木屋，其中（N0，E0）處就是智者之家，（N26，E17）是Fanskar的城堡，（N31，E8）則是灰色的地穴（Grey

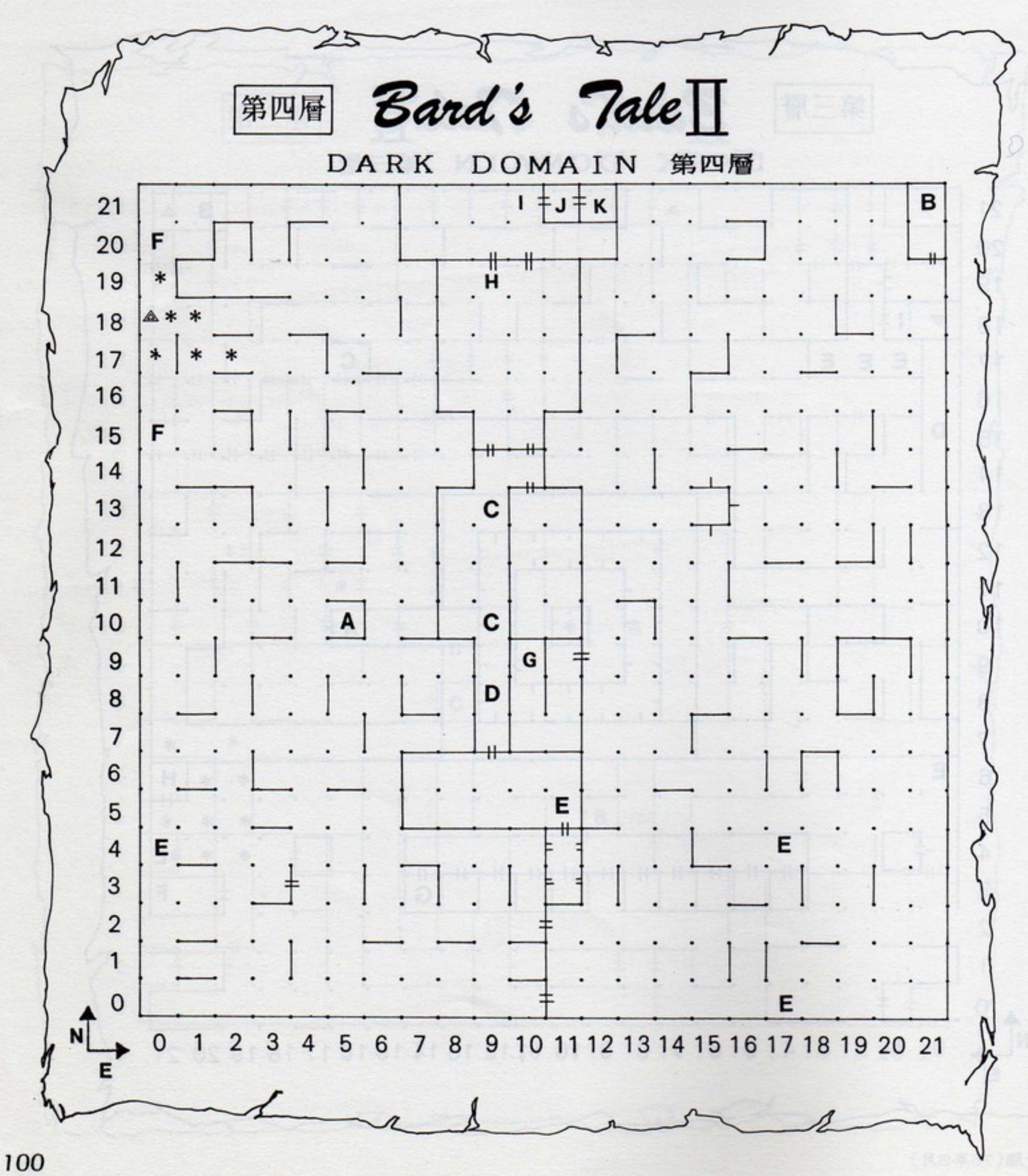


Crypt ），（ N19 ，E25 ）是Kazdek 之家，還有就是（ N2 ，E9 ）的地方是Narn的神殿。

我們去問智者關於Tombs 的消息時，給了他高額代價之後，他才跟我們說：「Tombs 在Ephesus城的中心，從黑暗神殿處尋找入口。」聽完他的話，覺得這些錢花得眞冤枉。

出了智者之家，我們一行滿懷著希望，往Ephesus 走去……。

—待續





爲幽靈戰士Ⅲ加把勁

「幽靈戰士Ⅲ」甫推出不久，筆者便懷著興奮的心情買了回來。在一、二代漫長的征戰中，除掉了二位魔王，於兩地人民的歡呼聲中向第三代出發。結果發現第三代中，除了戰鬥畫面和方式與前二代有顯著差異外，其進行速度也有快慢的差別。顯然地前者慢了點，程式撰寫者爲了讓玩者能有充裕的時間去讀解訊息，而增加了許多延時的“FOR-NEXT”（其值固定不變，無法由玩者自行設定）廻路，這樣的速度對於玩慣了這系列遊戲的玩家來說，無非是種虐待——徒增睡意罷了。

儘管程式中有讓玩者設定訊息暫留速度的地方，但一些「廢話」仍讓人等得不耐煩；一場小規模的戰鬥裏，等待的時間便佔了將近一半。爲此筆者便與友人揪出程式中較「煩人」的延時迴路。

方法是使用Sector Editor（筆者用CIA）將附表中所列者加以修改，最好能將其解讀出來。由於程式是用非標準的BASIC語言所撰寫，故相信不難看懂。對於廻路的次數可自行斟酌更改，並非一定要照附表中所列的數值。如果有興趣者，還可深入研究此程式，將有許多有價值的地方值得修改，不過可別搞當了哦。最後提醒各位一點，一部份廻路值並非越少越好，這大概大家都知道罷！

磁軌	磁區	Bytes	程式行號	原值	參考值	備註
$0D	$07	$A7—$AA	4260	$32$30 $30$30 (2000)	$30$30 $30$31	出現“MONSER KILL”前的延遲，以少爲佳。
$0D	$06	$87—$8A	4275	$36$30 $30$30 (6000)	$31$30 $30$30	出現“GOLD”後的延遲。
$0D	$05	$EB—$EE	4350	$32$30 $30$30 (2000)	$30$35 $30$30	
$0D	$0F	$52—$54	5300	$35$30 $30 (50)	自訂	渡冥河時的延遲。
$20	$0B	$2B—$2D	4135 (前一行)	$35$30 $30	自訂	
$20	$09	$54—$57	4260	$32$30 $30$30	$30$30 $30$31	同PLAY DISK
$20	$08	$34—$37	4275	$36$30 $30$30	$31$30 $30$30	同上
$20	$06	$66—$69	4323	$31$30 $30$30	自訂	
$20	$06	$C2—$C5	4350	$31$30 $30$30	自訂	

／楊景文

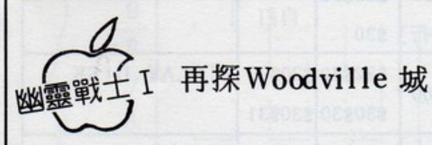


魔法門 增加金錢及複製物品的妙方

各位玩家在玩「魔法門」的時候，一定有一種感覺，錢太少了，尤其在等級愈高段時，升一級往往需要一大筆金幣。同時有許多十分特殊的物品，他們的效用極大，但却十分昂貴，甚至無法買到！你是否很想多拿幾份這類物品呢？這裏有個十分簡單的方法，只要你有一份，便可使它變爲數十份，金幣也可成倍數增加，對於初玩者有很大的助益，也可使你容易進入情況。

首先把人物磁片複製一份，用來貯放不良人物，稱爲B面，而原先良好人物的磁片，稱爲A面。在啓動磁片之後，放入A面，叫出隊伍，把金錢和欲複製的物品集中到一個人的身上。這時換成B面，把人物存回，再將此人叫出來，換成A面存入，那麼此人身上將有一件他人的物品，而原先那個人的物品也不致減少。如此依樣畫葫蘆，便可複製無數件你想要的東西，玩起來方便多了。

／劉孝椽



幽靈戰士Ｉ 再探Woodville 城

話說當南征北討消滅巫師，並得到天神宙斯的祝福之後，筆者和戰友快樂地踏上歸途。但一路上筆者對於在Woodville（第五座地下城）所獲得的訊息——聖數 45，仍然百思不解，於是決定再探Woodville！

回到該城後，在編號5和6處（見第十期精訊電腦第卅四頁）輸入號碼4.5。這時只聽到從噴水池的方向傳來嘩嘩聲響，我們魚貫進入 45 密道中，發現了寫著「愚笨的人往前走」的警語。我們勇敢地進入，隊伍被傳送到 11 處，經過大戰群妖後，竟然發現神兵利器，這的確是個大秘密。

關於神器取得的地點如下：

- Weapors：置於Woodville
- Shield：置於J.R.堡及Desnebian魔宮。。
- Armor：置於Deshekian魔宮。

而上述三種神兵利器種類的獲得取決於力量點數（Strength）的多寡：

點數值	兵器種類
22	God Knife
23	God Mace
24	God Axe
25	God Sword

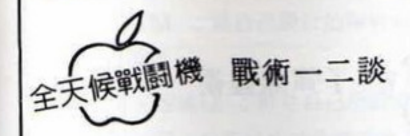
／陳秋明



幽靈戰士Ｉ 護身寶物

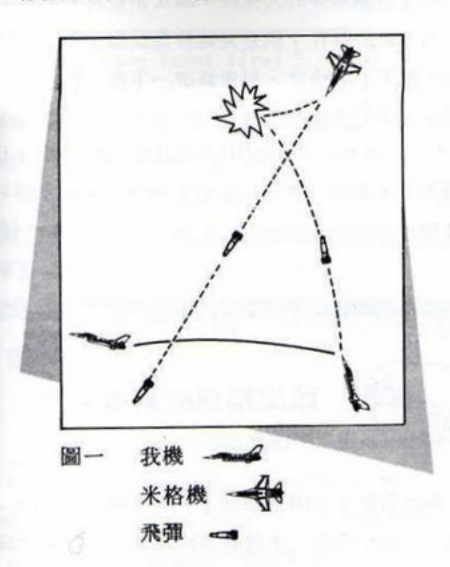
在「幽靈戰士Ｉ」的第九座地下城中，若被黑武士用魔杖攻擊到，則會負傷累累；但要是改成無敵版，又會失去遊戲的樂趣。爲此筆者在衆寶物中，發現有一種可減少傷害，它就是Diamond 。爲了不影響日後遊戲的進行，將它帶在身上，可別爲了小利而輕易賣掉它。

／黃群耀

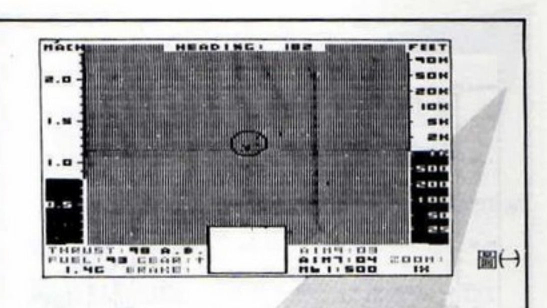


戰術一二談

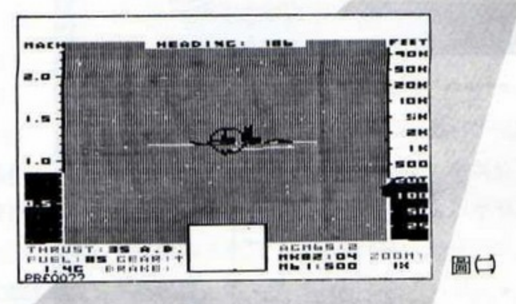
筆者曾於第七期的「精訊電腦」雜誌上，爲各位玩家介紹過全天候戰鬥機的戰術，時過數月，筆者又有新的戰術要和大家一起切磋：



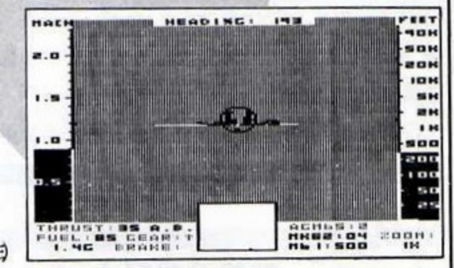
圖一　我機　米格機　飛彈



圖㈠



圖㈡



圖㈢

①AIM9：

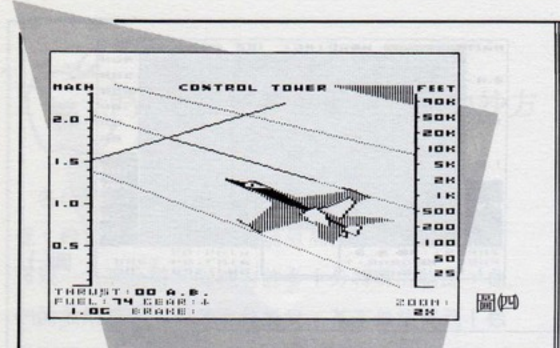
如圖一，當米格機迎面飛來，且其雷達上的距離如圖㈠時，發射AIM9 並做躲避飛彈的動作，則命中率可高達百分之九十以上。另外由於M61的有效射程（直線彈道）太短，筆者仍未發現任何有效的使用方法。

②地面攻擊：

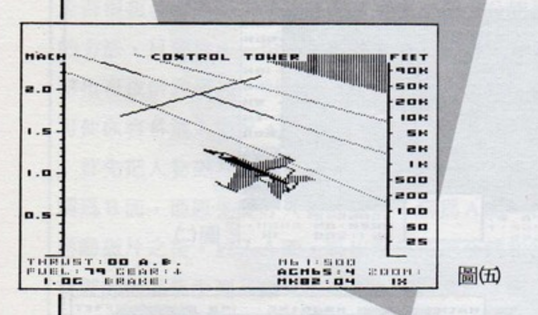
以約五百呎以下的超低空飛行航向目標，然後在快撞到目標時投下MK 82 會立即命中；另外在較遠的距離發射AGM65 ，也可命中目標，這種戰術非常有效，你的目標根本沒有還擊的機會。但假如沒有擊中，便很容易被擊落，圖㈡、圖㈢是用AGM65 攻擊後的結果。

圖㈣、圖㈤爲降落在航空母艦後留下的。以上的圖都是從APPLE Ⅱ PLUS 的機型所列印出來的，或許各位不相信，不過筆者願說明方法供各位參考：

先把磁片自磁碟機中拿出來，隨後按 CTRL －S，此時磁碟機會轉動一陣子，然後程式就當掉了。在這過程中必須小心操作，當磁碟機停止時，螢幕會由高解析度切入文字頁，在此時按 RESET 螢幕會跳入第二文字頁。切記！太早按會跳回原先的文字頁，太晚則會當掉。在進入第二文字頁後再



圖(四)



圖(五)

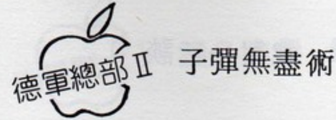
按 RESET 一次，磁碟機會重新啓動，而圖形便可保留下來。

／史守正

德軍總部Ⅱ　警報消音秘方

玩家在玩此遊戲時，不知是否對二、三層樓中，有五個警衞防守的那個房間感到好奇？那是一個警報控制中樞，控制整個城堡的警報系統。倘若玩家能順利解決警衞，即使日後遇上警報大響時，回到此房間打開箱子對它開機槍，警報便會停止。尤其當你用定時炸彈炸爛希特勒會議室時，用此方法停止警報系統，再回去看看希特勒的死相也是很不錯的。

／游正平



德軍總部Ⅱ　子彈無盡術

玩家們在玩此遊戲時，對其生動的音效、刺激的過程想必讚不絕口。假使您自認技術一流，而且爲了不破壞遊戲本身的完整性，那麼便儘量不要去修改主角人物的條件；倘若是純粹想試驗子彈無盡時「殺人魔王」的快感，那麼修改一下應不爲過。

要改成子彈無盡的方法是利用修改程式將Track：OC，Sector：07中位元D1的數值，由AD改爲8D。如此一來，玩家便有用之不盡的子彈可玆使用。

／游正平



頑皮精靈的特殊功能

「精訊電腦」第四期公佈了「頑皮精靈」（Floppy）的不死版，也曾述及玩者可以自行設計陣容，現玆提供下列方法供各位玩家參考。

① Ctrl － A：自殺。
② Ctrl － B 或 R：重玩。
③ Ctrl － D：回到標題畫面。
④ Ctrl － I：Init。
⑤ Ctrl － F：格式化（Format）。
⑥ Ctrl － E：編輯。

第六項功能除了可自行設計陣容之外，尚能跳關。其方法爲在 Ctrl － E後：

(1)利用 Ctrl － C清除螢幕，利用 I K J L 或 A Z ← → 等鍵以移動游標，再鍵入數字1－9，進行設計。

(2) Ctrl - M ：爲自己設計的陣容命名後，按下 RETURN 。

(3) Ctrl - S或Q ：貯存自己所設計的陣容。

(4) Ctrl - L：重新叫出清除過的螢幕。

(5) Ctrl - N：跳到下一關。

(6) Ctrl - P：退回上一關。

鍵入 Ctrl - N或P時，螢幕會出現

```
Save level first ?
<esc>aborts function
```

這時按下Y就可跳關或退關。

/逸風



超級運動員Ⅱ的另一妙法

，在「超級運動員Ⅰ」中有下列功能可讓諸位玩家過過癮：

① Ctrl - @ ：增加人數。

② Ctrl - ^：跳關。

③ Ctrl - E：鍵入E表編輯（自行設計陣容）；鍵入P表選關。

另外在編輯功能中鍵入關數，即可了解陷阱及天梯的所在，而在「超級運動員Ⅱ」中就缺少這些功能了。爲此我們可以利用一個方法以達到增加人數乃選關的功能——首先Boot 「超級運動員Ⅰ」，在標題畫面時，按 Ctrl - E ，再鍵入P，選關數（假定是第十五關），再鍵入P，此時畫面顯現的是第一代的第十五關。然後按下 Ctrl -@ 以增加人數，再放入第二代的磁片後自殺，就可出現第二代第十五關的畫面，而且可以跳關，試試吧！

/逸風



魔殿三部曲的强人資料

Epyx 公司出品的電腦遊戲向以畫面精緻而聞名，包括虎膽妙算（ Impossible Mission ），夏季奧運會（ Summer Games ），冬季奧運會（Winter Games ）和魔殿三部曲（ Temple of Apshai Trilogy ）等都是個中佳品。其中「魔殿三部曲」更是一個難度高的角色扮演遊戲，所設定的人物若沒有敏捷的身手和强大的屬性，常常會走幾步就嗚呼哀哉。

朋友！您是否在「魔殿三部曲」中爲了走不了幾步就喪命而氣餒呢？雖然電腦能讓您自行設定屬性點數、弓箭數目、藥品、經驗及金錢，但是在各項屬性點數無法超過十八點，弓箭數目無法超過六十支的狀況下，還是不容易在層層迷宮中存活的。在此提供一些修改資料，使各位玩者能較容易進入情況。

首先格式化一片空白磁片，以貯存人物狀況及遊戲進度。遊戲進度是在磁片的T＝00，S＝01，而人物狀況則由T＝02，S＝00開始。

人物狀況：第一人在T＝02，S＝00；第二人則在T＝02，S＝01，以下類推。

另外遊戲進度存放在T＝00，S＝01的位置，除了上列資料位元位置相同外，在＄4A到＄5D存放著各項物品的數量，請勿改得太多。若把全部改成FF，在遊戲中您就無法拿取物品了。



BYTE	名　稱	修　改　值	說　明
$ 02 - $ 05	Silver	不定	金錢數目。超過 256 則存放在 $ 03 ，超過 65536 則 $ 04 有資料，超過 16777216 則 $ 05 有資料。
$ 06 - $ 09	Experience	不定	經驗點數。存放值同上。
$ 0A	Arrow	FF	255 支，弓箭帶多些可省點力氣。
$ 0B	Magic Arrow	FF	魔箭 255 支，超過此值則歸零。
$ 0C	Elixer	FF	特效藥 255 瓶，超過此值也會歸零。
$ 0D	Salve	FF	藥膏 255 瓶，特效藥及藥膏多帶些以備不時之需。
$ 19	Wound	FF	此爲受傷值。重創時改成 FF，可恢復健康。
$ 1B	Fatigue	64	疲倦值。太累時，打怪物會打不動。
$ 3C , $ 43	Intelligence	FF	智力屬性。
$ 3D , $ 44	Intuition	FF	直覺屬性。
$ 3E , $ 45	Ego	FF	自尊心屬性。
$ 3F , $ 46	Strength	FF	力量屬性。
$ 40 , $ 47	Constitution	FF	體格屬性。
$ 41 , $ 48	Dexterity	FF	敏捷屬性。

／逸風



帝魔之怒一二事

「精訊電腦」第十期中有亞瑟兄提供的人物修改法及提示，這些資料的確有些幫助，可惜在提示方面有點小錯誤。

亞瑟兄在提示中所言之城市En Siev 恐怕是另一內陸城市Shadowmere之誤，因En Siev 城內並無船。而照亞瑟兄所言在Shadowmere 城中駕船行駛，至午夜時的確會有極大改變，但仍然找不到Hemlock ，不知有何差錯。值得注意的是此時在城南會出現一扇時空轉換門，此處爲到Mystenor大陸的重要途徑。

而Shadowmere 城的位置並未在說明書的地圖上標示，其進入法是駕船由En Siev 城所在島的

北方一條深入內地的海峽內進入，再經過一個地下城即可到達。

此外想要進入 Isles of Bregalad 大陸並不容易。玩者可發現在 Arveduin 大陸的北方，有個被山脈環繞而無法進入的地下城，它的入口被法術隱藏起來，這時只要駕船在山脈北方的海岸航行到一個定點，就會出現該入口。進入地下城後，找一個被力場圍住的階梯上來，就會看到通往 Isles of Bregalad 大陸的傳送門了。

至於到 Arveduin 大陸的傳送門，是在 Cestiona 大陸西北方的小島上，不過有點小陷阱，尚請各位自行體會。

又當你到達 Mytenor 大陸後，邪惡的第內瑟（Denethenor）國王會不斷出現，召喚一大羣翼魔（Dreyx）攻擊你，最恰當的應付方法是使用靜止術（Monsrol），讓怪物們停止活動，任你宰割，不過要注意法術的時效，以免功虧一簣。

／龍騎士



幽靈機增加法

戰略大作戰（Star Blazer）是一個水準頗高的動作遊戲，玩者必須駕著幽靈機通過各層防衛網，將每個戰略目標炸毀。由於玩者常限於機數，急於完成任務，而喪失了許多與敵方防衛系統周旋的樂趣，故筆者在此提供機數增加法，讓各位無後顧之憂，能盡情享受空戰的樂趣：

```
BLOAD STAR BLAZER
CALL-151
4A80：XX（機數）
D00G
```

／何政修



完成最後的忍者

在拜讀「精訊電腦」第五期的「忍者秘術征戰過程詳解」之際，對於在火域中救和尚之法：利用小島與城門之間的一小塊陸地當休息站以解救僧人，常令人有「百試不得其門」之憾。玆經反覆思維得出一法：因為在火域無法取得土壤引物，但以前使用的傳送座標並未消失，所以只要將D面，1B磁軌、6磁區的 Byte 66 改成 01，土壤引物就會出現。這時再使用傳送術，若是運氣佳，就可帶領和尚進入火城的大島。使用此法的成功機率不小，且兩位和尚都可如法泡製，不妨試試！

／黃冠寰

IBM

大金剛過關秘法

在暢談「創世紀」系列之餘，或許有許多玩家連「大金剛」都還沒過完。如果你身旁還有一片「進化論」，在下我有個過關秘法：

在載入「大金剛」至選擇畫面時，將「大金剛」磁片換成「進化論」，在遊戲進行時，你會看到一幅凌亂的畫面，但只要一跳，便可輕鬆過關。怎樣？神奇吧！當你要恢復正常時，只要在換關時，將「進化論」換回「大金剛」磁片即可。

／楊立偉

IBM 戰爭上古代藝術
——以寡擊衆之法

「戰爭上古代藝術」是一個很好的戰棋遊戲，相信很多玩者都沈迷在它那聲光俱全的戰略畫面裏。對了！你是否曾有過二、三人一組的突擊小隊，遇上了敵方十四人大軍而消失於螢幕的經驗？在此筆者有一法也許能解決這個難題。

首先你要有一個四人以上的隊伍，人數少於四人的話就會慘遭「滅頂」。然後隨你任意調動，在卽將發生接觸戰之前按下D鍵，準備把隊伍分成二隊；與敵軍接觸之後你可以把二至三人調到新的隊伍裏，如此一來舊隊陸就只剩下一人了。

現在你只要按下Z鍵，就可以好好享受一對十四的樂趣了。不過你千萬不可把所有的人都調到新隊伍，否則電腦會和這支零人的隊伍糾纏不休，而在地圖上的某一處蹦出一支新的隊伍——當然是敵方的。

此外，這招也可用來節省體力，因爲不管敵人的體力如何薄弱，和他交手之後我們的體力總會減半。因此不妨利用此法以一對十四——雖然有時會犧牲一名同志，不過剩餘的隊員體力可保持在最高上限，可能的話不妨多多利用。

／梁世偉



燃燒的野球
——冠軍密碼大公開

哇噻！十二支球隊連勝十八場的冠軍密碼大曝光，趕緊把這個寶貴的資料分享給大家，記牢！



燃燒的野球
——K氏秘技

若對手（指電腦）擊出外野安打時，別去撿球，讓對方球員由一壘上二壘而至三壘，當對方球員奔向三壘時，再拾起球傳回本壘，將球在本壘與二壘間往返傳個幾次，此時投手會跑到捕手下方，內野手會跑至二壘手上方，此刻再將球傳回捕手手中，而秘技之精華便由此開始：

將捕手略爲向下移動，再把球傳向本壘，請注意是傳向本壘。由於這時本壘上沒有人，球會滾向二壘，小心控制，別讓二壘手接球，這一步也正是最困難的部分，當球滾過二壘手身旁的一瞬間，三壘上對方的球員會奔向本壘，嘿嘿！內野手會立刻補位接球，傳回本壘，刺殺出局。您說，電腦除了打全壘打，那能得個一分半分？

所謂「一法通，萬法通」，若對手只上了一壘或二壘也無妨，先牽制三壘，球就平平穩穩地飛向左外野，再如法泡製。嘿嘿！贏球的滋味眞好！

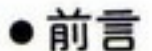
／高文麟

球隊名稱	密　碼	球隊名稱	密　碼
SL	HLSBNEG	HB	CJJCJML
HC	HBTEJEM	NF	CJKBJML
YG	CBLBJEM	CD	GBICNEC
HT	CBJDJEM	KB	DJQBJMC
YW	CBSCNFJ	LO	CBRENPE
YS	CBIDNEP	NH	DBKGJMJ

／編輯部

此首只應天上有
人間那得幾回聞

淺談Apple ⅡGS的音效功能



●前言

看了精訊電腦前幾期對Apple Ⅱ GS 的詳細報導之後，我相信所有Apple 的舊雨新知必定相當的興奮與神往。接著我在全國電腦軟體大展上，第一次目睹了她的芳容，豐富的色彩與細緻的畫面，加上那不可思議的音響效果，令我足足欣賞了一個小時而不忍離去。

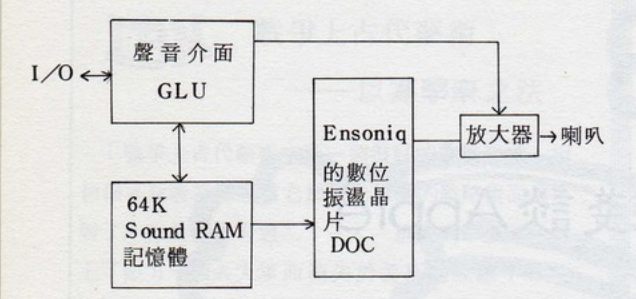
尤其是每當DEMO 程式展示出它那與彩色照片品質不分軒輊的畫面，和交響樂般的音效時，四周圍觀的人們均不約而同地發出讚嘆聲；如此迷人的魅力與親和力，絕不是其他冷冰冰的電腦所能比擬的。目前Ⅱ GS除了她的身價比較令人不易一親芳澤之外，我相信她是最適宜進入所有家庭的一部電腦。

●高傳眞的音效

我們知道，Apple Ⅱ GS 這型電腦中所强調的“S”指的就是音效（Sound），意卽表示她的音效功能是很特殊的，只要在主機後面的喇叭／耳機插座接上普通隨身聽用的喇叭，那種迷人的音效就足以令人陶醉不已了。如果能再配合一些適當的軟硬體，那麼它的發展潛力將是無可限量的。由筆者蒐集的一些國外的報導資料中，可看出已經有許多的廠商在做這方面的研究發展了，且讓我們拭目以待吧！現在簡單介紹一下這個發聲器的組成：

Ⅱ GS 的整個聲音電路是由三顆IC 組成：一顆數位振盪晶片（Ensoniq 公司的DOC），一個64K的聲音資料記憶體（Sound RAM），一個連繫DOC與CPU 的聲音邏輯單位（GLU），如果再配

上喇叭或放大器就是一個完整的聲音電路了。



這其中最主要的部份就是Ensoniq的DOC 了，它是由卅二個數位振盪器組成的，Ⅱ GS在她的聲音管理器工具（Sound Manager）內將它們每兩個配成一組，其中有一組用在系統計時上，其他的三十個振盪器配成十五個聲音頻道，可以產生高品質的音響效果。

雖然DOC 擁有的能力早已超越市面上的任何電腦音響，但她還是有一些限制，像頻率範圍、頻道數和記憶容量等。DOC 的頻率範圍從0到10000 Hz ，雖然比起專業音響器材所號稱的20到20000 Hz 的範圍窄了一些，然而大多數的人只能分辨到16000 Hz的頻率，而DOC可達到10000 Hz ，其中所能產生的變化已經十分足夠了，而且還可以經由介面電路的設計來突破這個上限。

另外對於頻道數及記憶體的限制，也可以經由適當的軟體，將十五個頻道加倍成三十個，並能以壓縮法將64 K 的聲音記憶體倍增為128 K，這些都足以說明任何硬體的功能，都必須由軟體來加以發揚光大。

● 應用實例

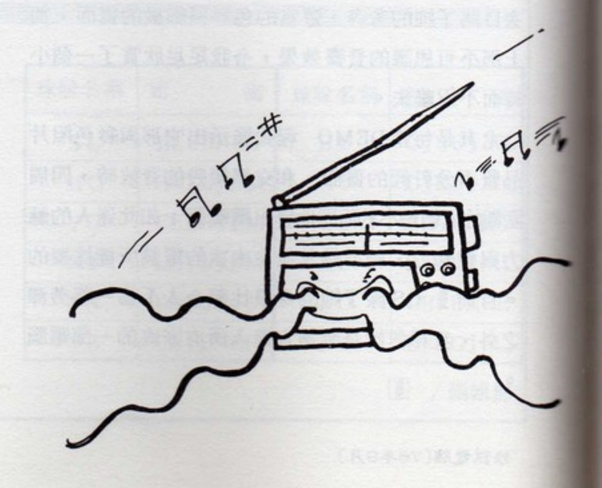
這裏有一個簡單的音樂演奏程式介紹給大家，它能顯示出Ⅱ GS的各種音效，當然你也可以自行創作一些歌曲來聽聽它的效果。

這個小程式是由BASIC（也就是大家最熟悉的Applesoft ）及一段簡短的機械語言副程式所組成的，可以在DOS 3.3或Pro DOS下工作。由這個程式各位可以發現Ⅱ GS絕對是Apple Ⅱ 系列的成員，只要使用過 Apple Ⅱ 的人，一定可以立刻駕輕就熟。

本程式的發聲方法是直接觸動軟性開關使DOC發出音樂，而不是使用Ⅱ GS的內建工具箱（Tool Box ），因為這樣可以分別聽到三十個振盪器的聲音，而且可以對DOC 做最直接的控制。至於各種軟性開關的用法，相信所有使用過 Apple Ⅱ的人都有充分的經驗，在此不多做解說，只對程式的構成及用法做個簡單的說明。

本程式的聲音結構是正弦波，如果你想聽聽別種波形的音效，可以改變1230 行的公式（其中變數Y必須在1到255之間）。例如方波，則改為Y＝1＋254＊（A＞127）。如果你想自己做歌曲的話，可以改變2010到2100行的資料內容，只要結束的時候加上七個0即可。這裏讓各位欣賞的是生日快樂歌。

為了程式架構的簡潔起見，這裏只做三個振盪器的發聲，如果你想多聽幾個振盪器同時發音，可以在40 行後面繼續加3、4、5……，最多到29。



```
]POKE1657,80

]LIST

10  DIM N(6,12):T = 75:V1 = 230:V2 = 190:V3 = 190:BF = 16384
20  TEXT : HOME : GOSUB 1000
30  READ F,N,D,F2,N2,F3,N3:N = N(F,N): IF  NOT F THEN 80
40  CALL 768,0,N,V1,1,N(F2,N2),V2,2,N(F3,N3),V3
50 E = D * T - 20:E =  ABS (E):D =  ABS (D) - .1:V = V1
60  FOR A = 1 TO D * T: IF A > E THEN  CALL 768,0,N,V:V = V - 15
70  NEXT : GOTO 30
80  TEXT : HOME : PRINT "HAPPY BIRTHDAY TO YOU!": END
1000  REM  COMPUTE FREQUENCIES
1010  FOR A = 1 TO 12: READ N(6,A): FOR B = 5 TO 1 STEP  - 1:N(B,A) = N(B
     + 1,A) / 2: NEXT B,A
1020  DATA 20856,22080,23400,24800,26280,27840
1030  DATA 29500,31240,33120,35080,37160,39380
1100  REM  MACHINE CODE
1110  FOR A = 768 TO 871: READ B: POKE A,B: NEXT
1120  DATA 76,30,3,175,202,0,225,9,64,141,60,192,160,0,140,63
1130  DATA 192,140,62,192,185,0,64,141,61,192,200,208,244,96,175,202
1140  DATA    0,225,141,60,192,32,76,231,134,58,32,190,222,32,103,221
1150  DATA 32,82,231,72,187,169,0,32,95,3,250,169,32,32,95,3
1160  DATA 32,76,231,169,64,32,95,3,169,128,162,0,32,95,3,169
1170  DATA 160,32,95,3,169,192,32,95,3,32,183,0,208,192,96,5
1180  DATA 58,141,62,192,142,61,192,96
1200  REM  DOWNLOAD WAVE FORM TO ENSONIQ RAM
1210  HGR : HCOLOR= 3:C = 128 / 3.1415926:YF = 160 / 256
1220  FOR A = 0 TO 255
1230 Y = 128 + 127 *  SIN (A / C): REM  SINE WAVE
1240  HPLOT A,Y * YF: POKE BF + A,Y: NEXT : CALL 771
1300  RETURN
2000  REM  MUSIC DATA
2010  DATA 3,1,3,0,0,0,0,3,1,1,0,0,0,0,3,3,4,1,6,0,0
2020  DATA 3,1,4,2,6,2,10,3,6,4,2,6,2,10,3,5,-4,2,1,2,11
2030  DATA 3,5,4,2,5,2,11,3,1,3,2,5,2,11,3,1,1,2,5,2,11
2040  DATA 3,3,4,2,1,2,11,3,1,4,2,5,2,11,3,8,4,2,5,2,11
2050  DATA 3,6,-4,1,6,2,10,3,6,4,2,6,2,10,3,1,3,2,6,2,10
2060  DATA 3,1,1,2,6,2,10,4,1,4,1,6,0,0,3,10,4,2,6,2,10
2070  DATA 3,6,4,2,6,2,10,3,5,4,1,11,2,8,3,3,16,1,11,2,6
2080  DATA 3,11,3,1,0,0,0,3,11,1,1,0,0,0,3,10,4,1,1,0,0
2090  DATA 3,6,4,2,1,2,10,3,8,4,2,5,2,11,3,6,12,2,10,3,1
2100  DATA 1,0,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

]POKE1657,40
```

●程式說明

10　宣告陣列及一些變數的初值設定。

20　執行副程式 1000 ，計算各音階頻率，存入陣列N中，並將正弦波之波形存入Ensoniq RAM內。

30～70　主程式廻圈，演奏生日快樂歌。

30　讀取各音調的資料。

40　經由各變數去執行在 $ 300 的組合語言副程式。

50　設定音調長度及音量變化的公式。

60～70　控制第 0 振盪器的變化，以一種下降曲線的方式處理音量，造成鋼琴聲音的效果。

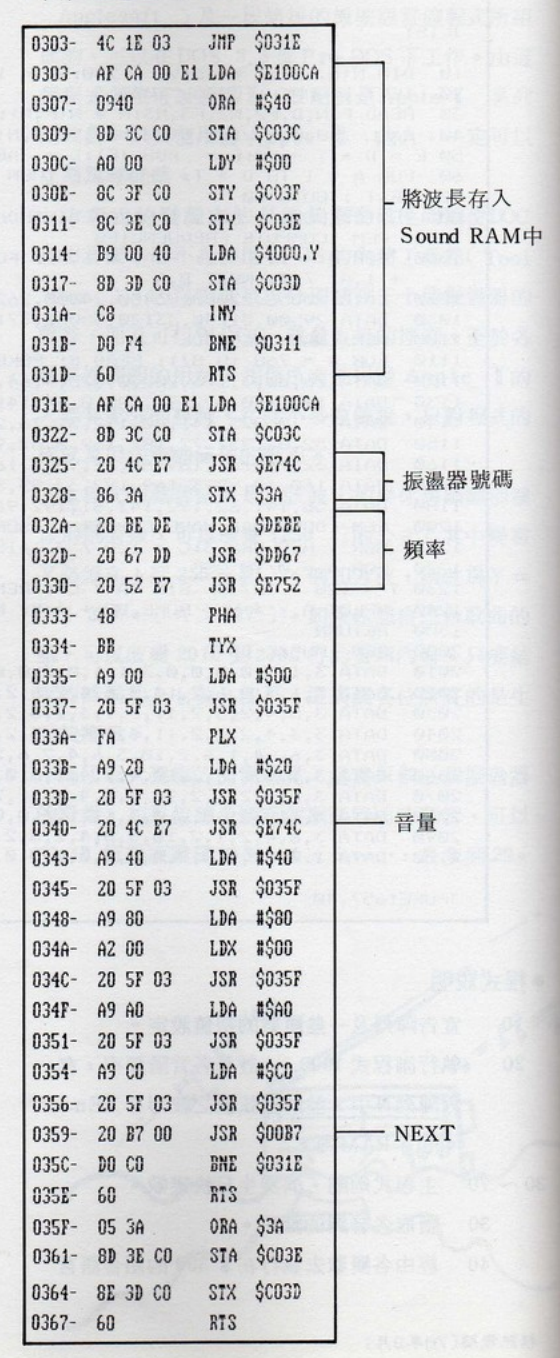
1200～1300　在螢幕上畫出正弦波形，並將波形之數值存入 Ensoniq RAM中。

2000 ～ 2100　生日快樂歌的音符資料。

●變數介紹

變數代碼	內　　容	範　　圍	附　　記
T	TEMPO（聲音速度）	0 ～ 255	本程式用 75
V1	振盪器 0 的音量大小	0 ～ 255	本程式用 230
V2	振盪器 1 的音量大小	0 ～ 255	本程式用 190
V3	振盪器 2 的音量大小	0 ～ 255	本程式用 190
BF	存放波形資料的緩衝區		16384
D	音調的長度	1 ～ 16	
F	振盪器 0 的音階數（每階八度）	1 ～ 6	
N	振盪器 0 每階內的音符數	1 ～ 12	含半音
F2	振盪器 1 的音階	1 ～ 6	
N2	振盪器 1 的音符	1 ～ 12	
F3	振盪器 2 的音階	1 ～ 6	
N3	振盪器 2 的音符	1 ～ 12	
N(F, N)	Ensoniq的內設頻率	0 ～ 65535	與實際頻率不同

●機械語言副程式說明



```
0303-  4C 1E 03     JMP  $031E
0303-  AF CA 00 E1  LDA  $E100CA
0307-  0940         ORA  #$40
0309-  8D 3C C0     STA  $C03C
030C-  A0 00        LDY  #$00
030E-  8C 3F C0     STY  $C03F
0311-  8C 3E C0     STY  $C03E
0314-  B9 00 40     LDA  $4000,Y
0317-  8D 3D C0     STA  $C03D
031A-  C8           INY
031B-  D0 F4        BNE  $0311
031D-  60           RTS
031E-  AF CA 00 E1  LDA  $E100CA
0322-  8D 3C C0     STA  $C03C
0325-  20 4C E7     JSR  $E74C
0328-  86 3A        STX  $3A
032A-  20 BE DE     JSR  $DEBE
032D-  20 67 DD     JSR  $DD67
0330-  20 52 E7     JSR  $E752
0333-  48           PHA
0334-  BB           TYX
0335-  A9 00        LDA  #$00
0337-  20 5F 03     JSR  $035F
033A-  FA           PLX
033B-  A9 20        LDA  #$20
033D-  20 5F 03     JSR  $035F
0340-  20 4C E7     JSR  $E74C
0343-  A9 40        LDA  #$40
0345-  20 5F 03     JSR  $035F
0348-  A9 80        LDA  #$80
034A-  A2 00        LDX  #$00
034C-  20 5F 03     JSR  $035F
034F-  A9 A0        LDA  #$A0
0351-  20 5F 03     JSR  $035F
0354-  A9 C0        LDA  #$C0
0356-  20 5F 03     JSR  $035F
0359-  20 B7 00     JSR  $00B7
035C-  D0 C0        BNE  $031E
035E-  60           RTS
035F-  05 3A        ORA  $3A
0361-  8D 3E C0     STA  $C03E
0364-  8E 3D C0     STX  $C03D
0367-  60           RTS
```

茲將程式中第40行說明如下：

```
        頻道0
CALL 768 , 0 , N , V1 ,
執行$ 300的    振盪器 頻率  音量
機械語言副程式  號碼

      頻道1                頻道2
1 , N ( F2 , N2 ), V2, 2 , N ( F3 , N3 ), V3
```

在此將$ 300的機械語言副程式以反組譯（Disassembly）的方式列出來，請各位參考。相信Apple 的玩家們一定會覺得十分親切，Ⅱ GS 的組合語言仍維持6502 一貫的方式來寫作，65C816這顆CPU比65C02 只多了七十八個指令，不用花太多功夫就可以完全融會貫通了。

● 結語

當初Apple Ⅱ 正流行的時候，有不少人爲了她那不甚強大的功能而努力寫作着，用軟體的技巧將她發揮得淋漓盡致。如今的Apple Ⅱ GS有這麼多超級的能力，希望能看到再一次的寫作熱潮，再帶來一次Apple 旋風，使台灣的家用電腦能有另一片新天地。

/鄭明輝

四度拜訪——達成七件任務 澄清六個疑點

各位朋友好，魔法門專欄推出至今已四個月了，很高興受到大家熱烈的愛護。在九月號的Login雜誌上，「魔法門」再度蟬連了銷售排行冠軍，這是個值得大家高興的事。

本期最主要的就是說明Blackridge North 城堡中國王交給你的工作；另外，就是一些以前未曾仔細解釋的一些問題。

現在，從地圖上火山口下去的那個地下城談起，那火山口處必須以珊瑚鑰匙打開。下去之後到處都是跳位點，很容易迷失方向，先到D_1，D_2，再將此兩點分別設定爲B和J，以後所有的跳位點都固定傳送到G點去，在那裏有位火山神問你要什麼：(A)挑戰，(B)謎語，(C)線索？選A他會攻擊你；選B則問你誰有勇氣但仍失敗，答案是Gala，可以得到Key Card ；若是選C，就將你傳送到H去，可看到一句訊息，也可以Search 到Key Card 。

再來，要講到B—2，9—9的基地（Stronghold ），在那裏的C點會問你問題，回答Crystal ，可得到水晶鑰匙。下到第二層時先到G點去按個按鈕，才不會被那些射出的矛將你釘到14—14的牆上去。宰掉H點的Lord Archer ，就算是攻破這個基地了。

至於Blackridge South 城堡的國王所要的最後一件物品Ring of Okrim，是在B—1，B—5的Ruin of Wizard Lair，如果不用移位法術，就只好到第二層繞另一個樓梯上來才能到達，宰掉Okrim之後，還得犧牲一條性命才能取得他的指環，眞可說是得之不易。

在E—1，12—12的地方是Dragadune城堡，裏面有個地點可以增加兩點的Luck ，這是銀色訊息所提到過的。F點可以將所有的錢換成經驗，錢太多沒處花時可以拿來換，否則留著也沒有用。然後下到第四層（30′Under ），就是南方牧師所隱居的地方，此區域的六個地方有神秘的大銅鑼，其

中三個敲的時候會有不同的聲響，聽完之後再到G點去見南方牧師，他們就會認定你値得晉升。

再來就是Blackridge North 城堡的國王交給你的七件任務：

①找出Quivering森林中的古老廢墟，就是B－1區的J點，去過就可以。

②拜訪歡樂峯（ Blithes Peak ），指的是B－3小島中央的山頂。

③探訪沙漠貿易站，並帶樣品回來，指的是D－1的B點，帶個仙人掌蜜（ Cactus Nectar ）回去就可以了。

④在Dusk 城底下的洞穴中發現Okzar的神殿，這個神殿就在E－1 Surface 9－11 的10′Under的B點，如果你夠純潔的話，在那裏祈禱可得到一些利益。

⑤在Dragadune中找到虛無的噴泉，就是可用錢換經驗的F點。

⑥解出紅寶石的謎語，指的是拿水晶鑰匙。

⑦擊敗Enchanted森林的基地，就是B－3的G點下去20′Under的E點Grey Minotaur 。

這七件任務都完成以後，可以再重新接受任務，但這並不是好主意，因爲這樣實在太累了！還有，，各城堡中有許多空的儲藏室（ Empty Vault ），如果進入那一類的地方會有警鈴響起，然後城堡中就會有很多强大的怪物來找你麻煩，一定要小心。

接下來解釋許多以前未曾仔細說明的部份：

1. 在A－1的D點有通往Doom的秘密通道，但如果你不是從15－7的地方走過去的話，這條秘密通道可能不會出現。

2. 十一期所登B－4瑣碎之島的五個問題，其中F點貪戀酒色的人Lare應是Lara之誤，她是某家旅店老闆的女兒，至於Current則是某家物品店的店名。

3. 在A－3的海上有一個巨大的輪子，有位讀友來電說應是攜帶Bag of Garbage，Bag of Silver，Bag of Sand 等物去時可得到一些利益。

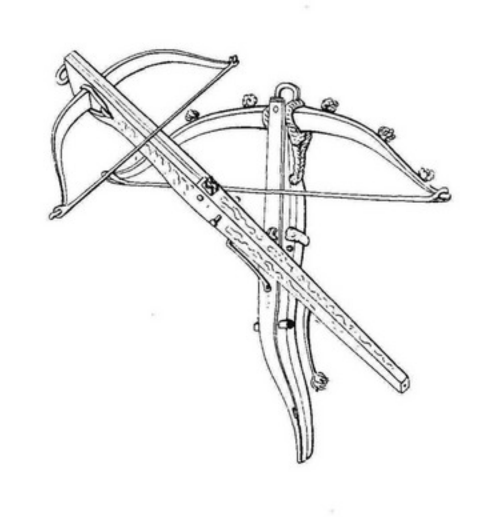
3. E－3的鑽石門是在你有鑽石鑰匙時幫你傳送到冥界，並不是十分重要。

4. E－1的D點沙漏，外圍被一些兇惡的怪物包圍，但如果你能進去轉一下，將使你的隊員年輕許多。

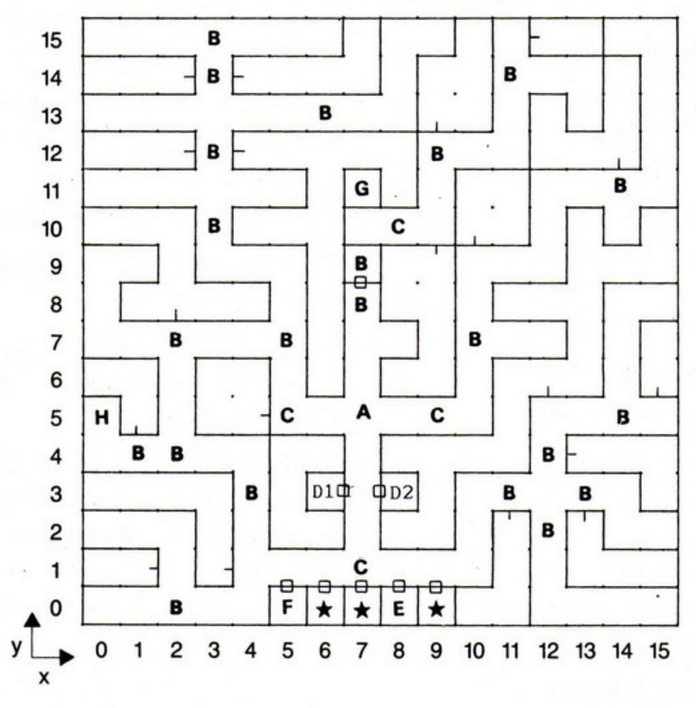
6. 牧師第七級的一號法術，可使所有隊員的狀況恢復到最好，但也會使牧師蒼老五歲，而且在一次戰鬥中只能使用成功一次。

7. 在D－4的D點有異獸要帶你到安全的地方，如果你不答應，牠會攻擊你；如果答應，你會被送到C點和Paul Pead 戰鬥。

這期大致上就介紹到這裏，下一期，我將會公佈最後一個任務，完成精神聖地之旅的關鍵，期待大家一同來完成這個龐大的角色扮演遊戲。



Mapping Page



AREA:

C-4

SURFACE 7-2

10' UNDER

NOTES:

A：往上的樓梯。

B：跳位。

C：熔岩的陷阱。

D1,D2：固定的號碼盤＃1和2，專設定（A—Z）？若設定1B2J，則使各B點固定跳到G點。

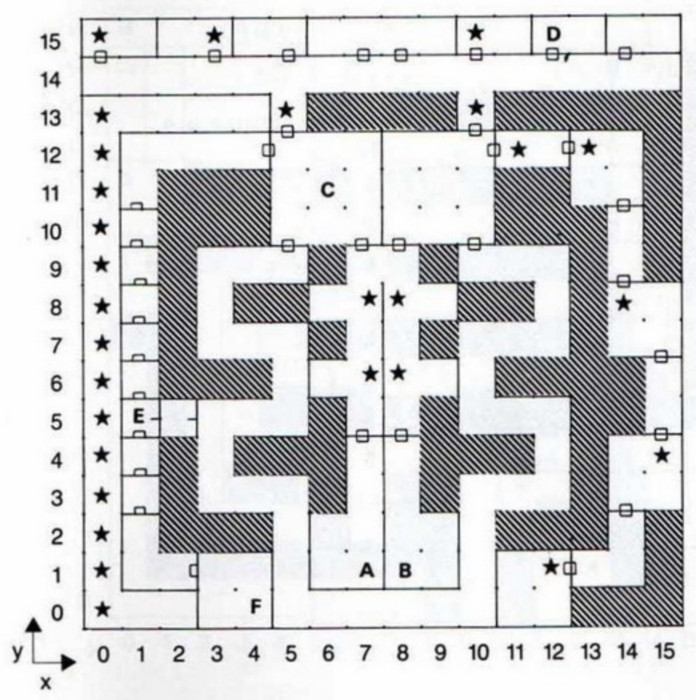
E：訊息：這個地下城混亂一直到轉輪被設定好爲止。

F：一名處女被鏈在牆上，你要(A)親她，(B)放她，(C)離去？選A她會叫你嚐試1B2J。

G：火山神問你，你要尋求什麼？(A)挑戰，(B)謎題，(C)線索？選(C)則跳到H點；選(B)他會問你，誰有勇氣但仍失敗？答案是Gala，可得到Key Card。

H：訊息：The second part is most valuable。

Mapping Page



AREA:

B-2

SURFACE 9-9

10' UNDER

NOTES:

A：通往野外的道路。

B：往下的樓梯。

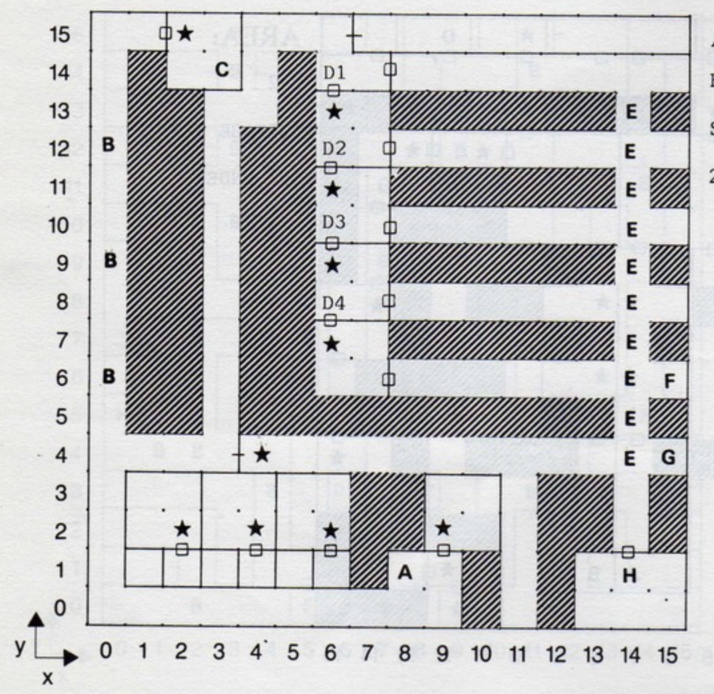
C：在這房間的中央，一個臺座的頂端立著一顆大寶石，外表是六角形，規律的發著光，被它的光所催眠，你聽到：「玻璃的光亮，閃耀著紅寶石的光芒，我可以製造彩虹，我是什麼？」答案就是水晶（Crystal）。

D：這房間塗滿了黑白相間的方格。

E：需用銀鑰匙開門。

F：金色的6號訊息。

Mapping Page



AREA:

B-2

SURFACE 9-9

20' UNDER

NOTES:

A：往上的樓梯。

B：巨人向你投擲石頭。

C：一塊石頭說：這裏將有五個測驗。

Dx：The Xth Test。

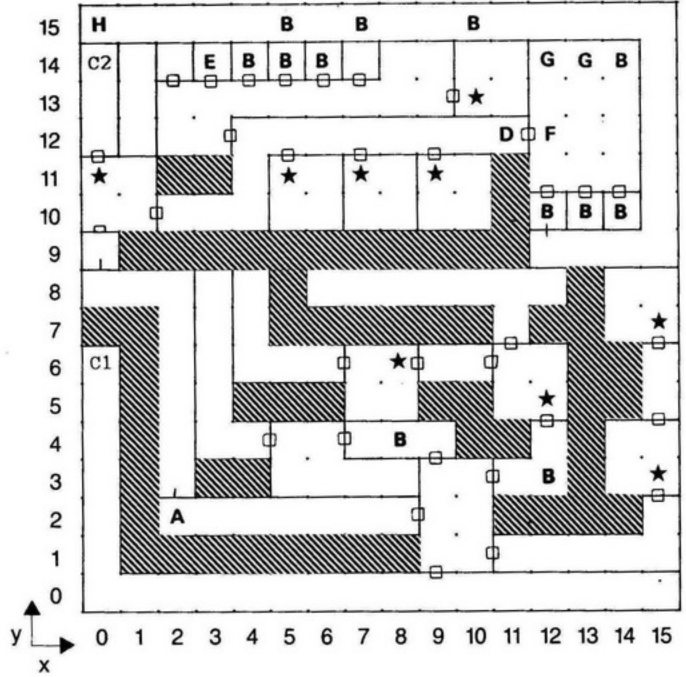
E：陷阱，有矛射出，將你釘至 14—14 處。

F：金色的 2 號訊息。

G：牆上有個按鈕，按下它後可將射矛的機關去掉。

H：基地的主人——Lord Archer。

Mapping Page



AREA:

B-1

SURFACE 13-5

10' UNDER

NOTES:

A：通往野外的開口。

B：旋轉的地板，若停留會使人轉向，快速通過則不受影響。

C：往下的樓梯。

D：鑽石鑲嵌的甬道刻著：全能巫師Okrim 的法室。

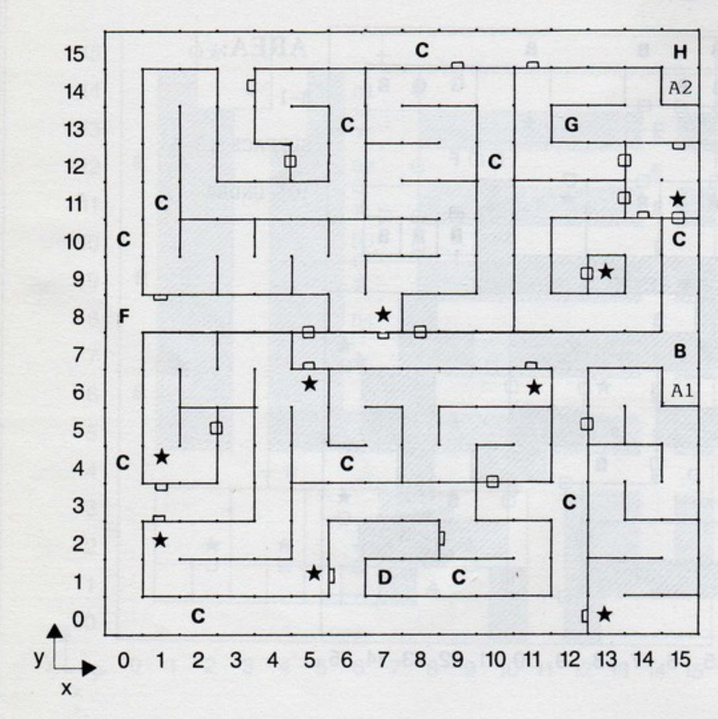
E：金色的 1 號訊息。

F：Okrim 在這裏，殺了他之後，需以一條命換取他的指環（Ring of Okrim ）。

G：寶藏。

H：從天花板到地板的牆上塗滿了黑白相間的方格，Search 可得B Queen Idol 。

Mapping Page



NOTES:

A：往上的樓梯。

B：一塊木牌上寫著：Lazzeruth的迷宮，很多人進去，很少人回來。

C：跳位。

D：從天花板到地板上塗滿了黑白相間的方格。

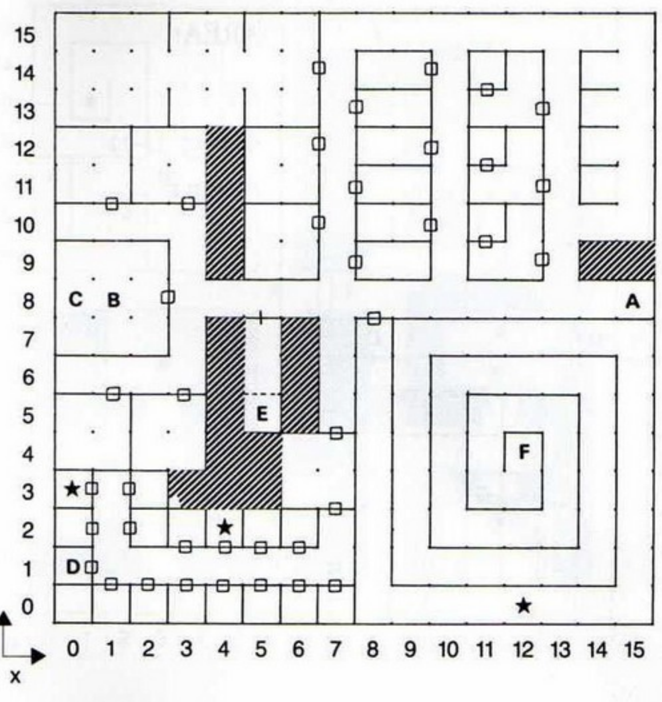
E：一個嵌在牆中的石頭臉說：「我將為Green Handled, Pearl Encrusted, Abelnuski 付很高的代價。」

F：牆上的石臉大叫："My brain hurts"。

G：金色的4號訊息。

H：牆上的石頭臉喃喃的說：「Okrim 正注視著你，他在研究你的弱點。」

Mapping Page



AREA:

B-3

SURFACE 9-13

IN CASTLE

NOTES:

A：通往野外的道路。

B：國王 Lord Ironfist。

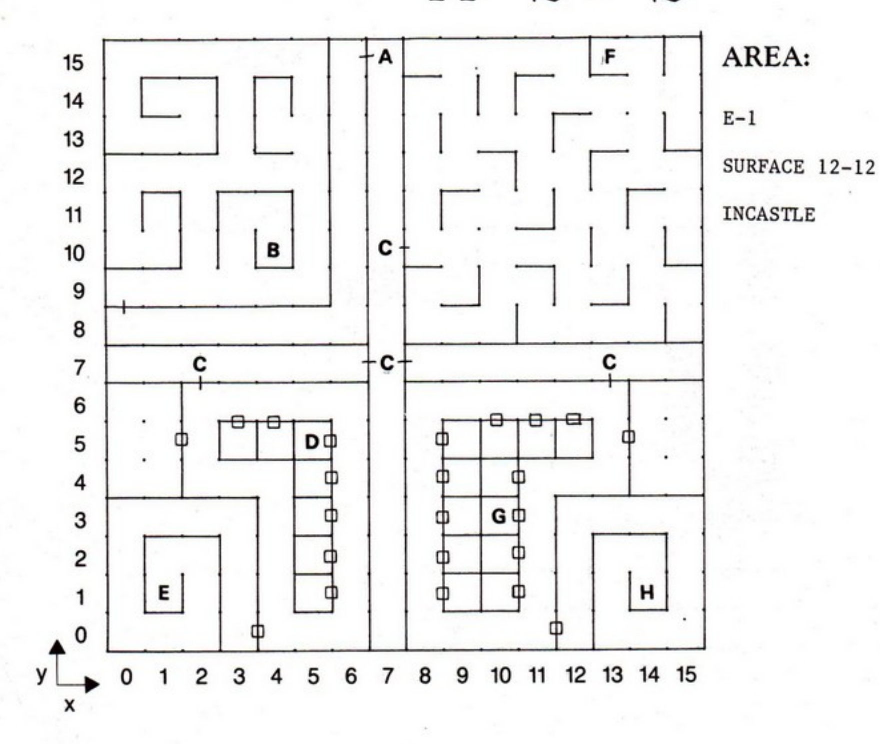
C：牆上有個按鈕，按下後方可進入E點。

D：銀色的訊息D。

E：須先按C點的按鈕方可進入，有一群白狼，打完後可得 3000 塊黃金。

F：一隻被項圈和鐵鍊綁住的惡魔撲向你，你要：①放走他②拷問他③離開？

Mapping Page



NOTES:

A：通往野外的通道。

B：往下的樓梯。

C：腐爛的骸骨在你脚下被踩碎。

D：被石頭遮住，若隱若現的訊息：I be me 。

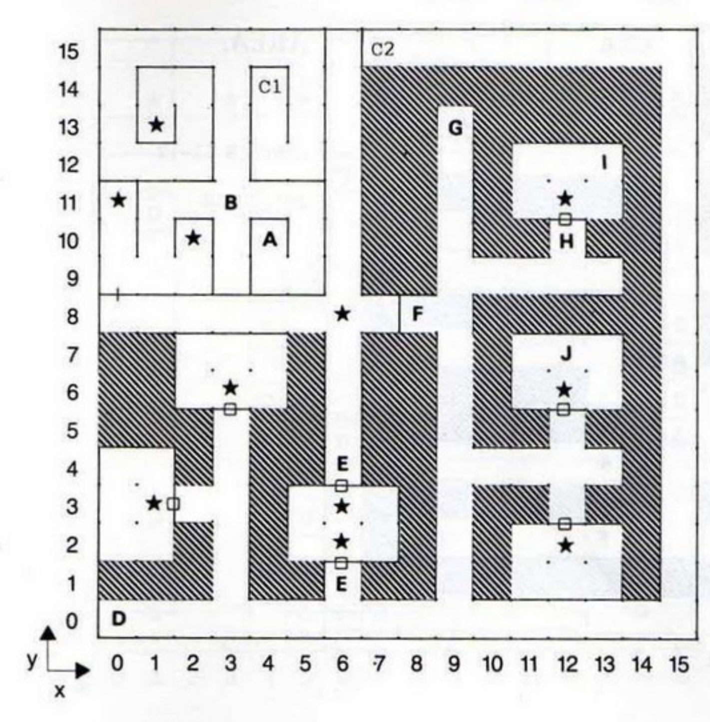
E：綠色的苜蓿可以給有價值的人加 2 點 Luck 。

F：傳說中Dragadune的虛無噴泉，可將所有的金錢轉換成經驗，接受嗎？

G：銀色的訊息F。

H：一隻變種的生物被鏈在地上，在你接近時咕嚕咕嚕的叫。你要：①放他走②拷問他③離開？

Mapping Page



AREA:

E-1

SURFACE 12-12

10' UNDER

NOTES:

A：往上的樓梯。

B：牆規律的升起來。

C：往下的樓梯。

D：一條地穴通道，通往E－1 Surface 9－11 下的 15－12。

E：門上的記號寫著：Temple Wolf Pass "。

F：石頭上刻著：" 28 days out, no food, law on supplies. We fear the worst yet we continue ——Corak "。

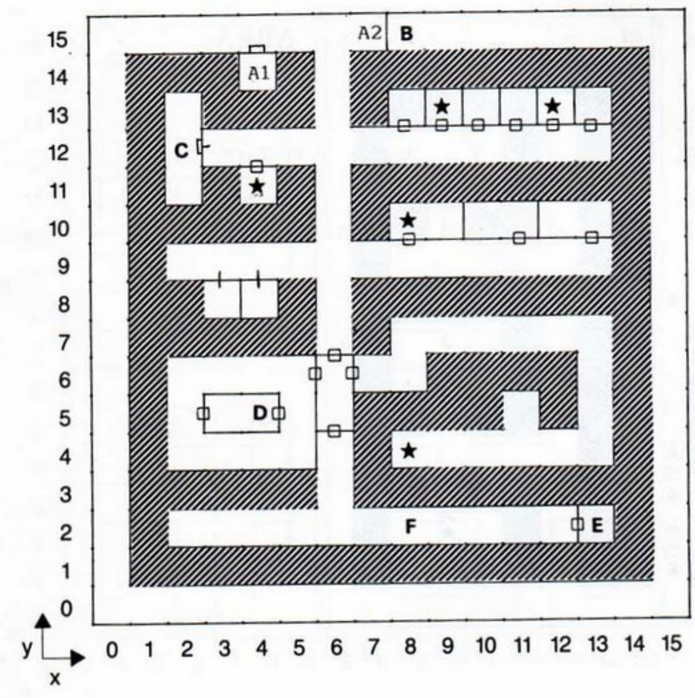
G：畫著黑白的字樣：" The last part is the first "。

H：門上的記號寫著：" Cult of the new order "。

I：金色的 8 號訊息。

J：從天花板到地板上塗滿了黑白相間的方格。

Mapping Page



AREA:

E-1

SURFACE 12-12

20' UNDER

NOTES:

A：往上的樓梯。

B：往下的樓梯。

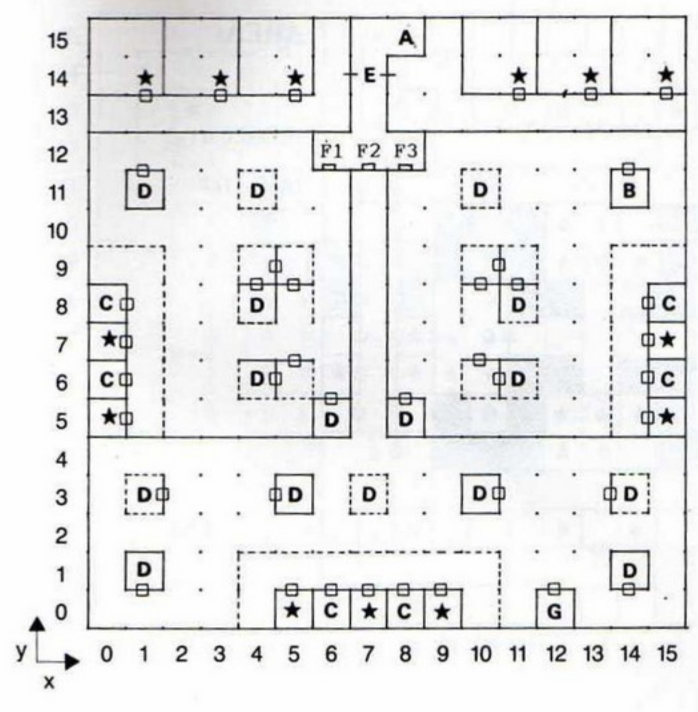
C：房間裏從天花板到地板塗滿了黑白相間的方格。

D：地面震動。

E：南方的牧師就在下面——Corak。

F：使你倒退一格。

Mapping Page



AREA:

E-1

SURFACE 12-12

30' UNDER

NOTES:

A：往上的樓梯。

B：金色的 5 號訊息。

C：一個巨大的銅鑼刻著奇怪的神秘符號，要敲擊它嗎？

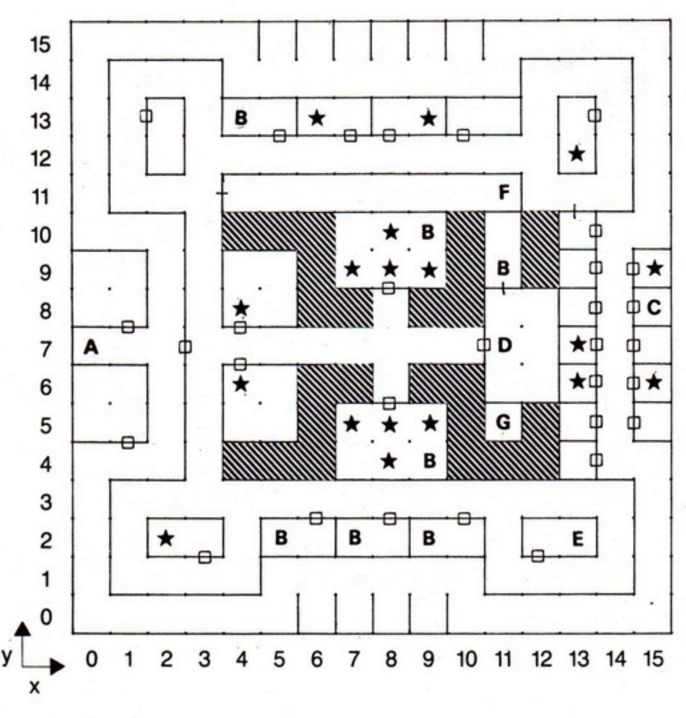
D：跳位。

E：在右邊的牆上是一幅箱子的圖畫，左邊則是一幅舞台的圖畫。

Fx：Door Number X。

G：南方牧師所在處。先去敲遍各個銅鑼，聽過了三種聲音之後再回來，南方牧師就會判定你有價值。

Mapping Page



AREA:

B-1

SURFACE 11-2

IN CASTLE

NOTES:

A：通往野外的道路。

B：空的儲藏室，警報響起。這時會有許多難對付的怪物出來到處巡邏，找你的麻煩。

C：銀色的訊息C。

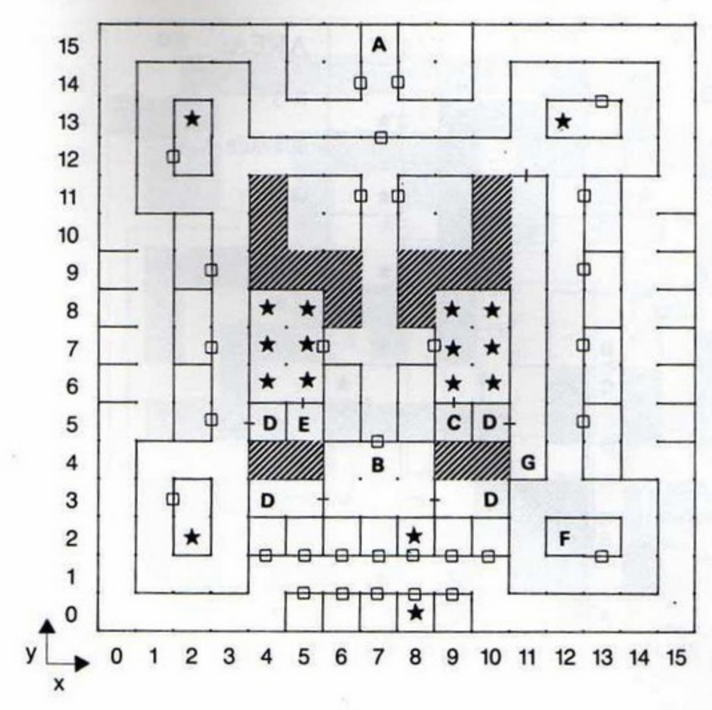
D：Lord Hacker。

E：一位穿著斗篷的神秘人物，手腳被綑綁，嘴裏塞著布，——正軟弱無力地躺在角落裏，你要：①放他走②拷問他③離去？

F：一個陷坑，滑落到B—1的12—2。

G：陷阱，跳到E—1 Surface 12—12的30′Under。

Mapping Page



AREA:

B-1

SURFACE 14-10

IN CASTLE

NOTES:

A：通往野外的道路。

B：Inspectron 國王。

C：銀色的訊息A。

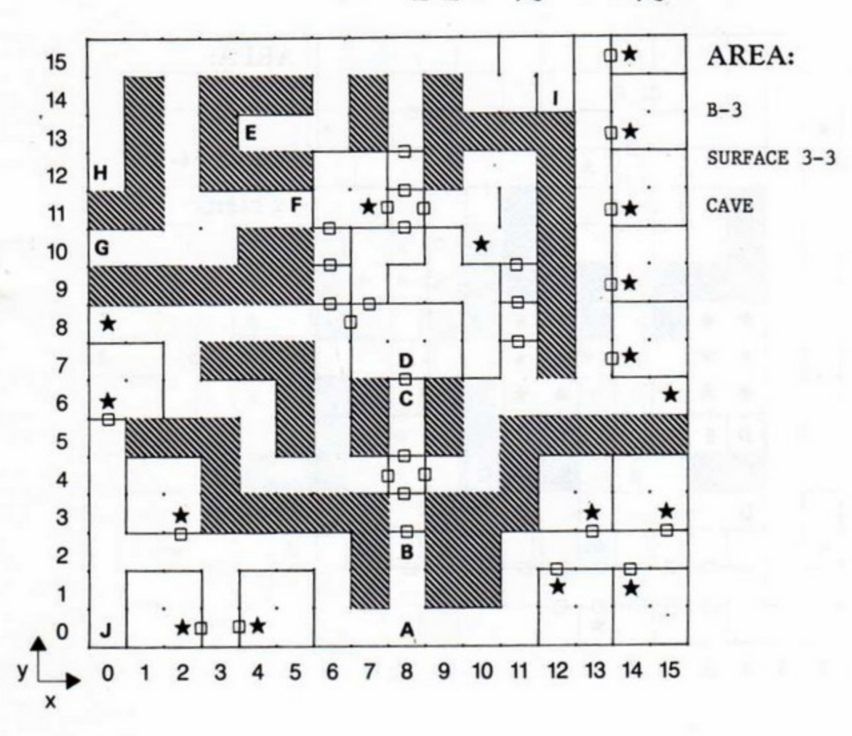
D：空的儲藏室，會發生警報。

E：寶藏。

F：一個被手銬銬住的人正苦悶的呻吟著。

G：陷坑，滑到B－1的14－9。

Mapping Page



NOTES:

A：往上的樓梯。

B：需青銅鑰匙（Bronze key）方能通過。

C：惡魔在裏面開會，別打擾。

D：惡魔王等。

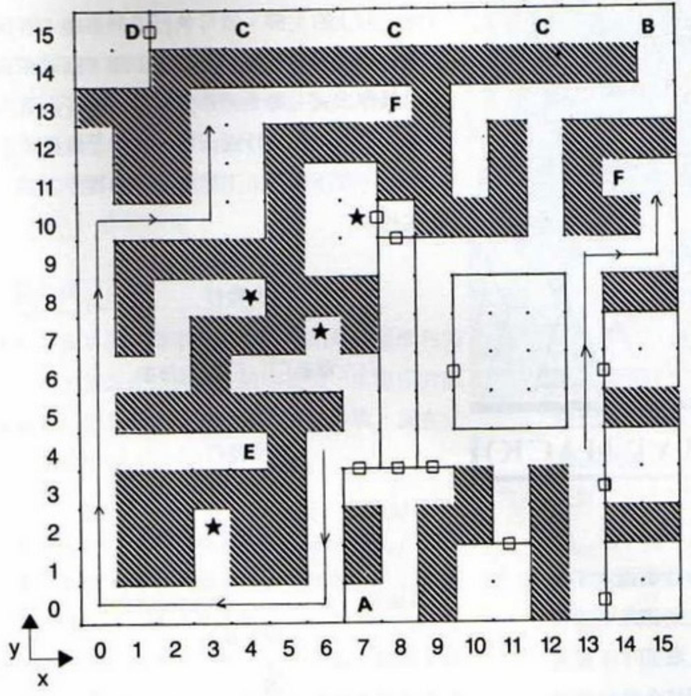
E—G：皆爲閃亮的池子。

H：閃亮的池子，進入可加2點的力量。

I：亦是閃亮的池子，進入可使隊員變性，可利用這裏使隊員免於在Portsmith被吸走生命。

J：藍白色的傳送門。

Mapping Page



AREA:

C-2

SURFACE 15-11

10' UNDER

NOTES:

A：通往野外的道路。

B：無盡戰鬥的走廊。

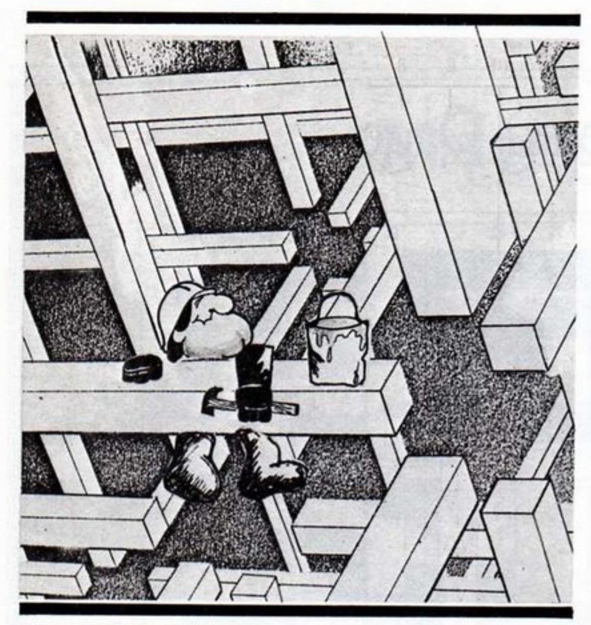
C：此處是無止盡的戰鬥，須以 Jump 法術跳過。

D：一名巫師說：" Encounter the 13, win the prize "。

E：藍白的傳送門，可傳送到B—3的3—3。

F：跳躍至10—11。

/宋明義



工地驚魂(HARD HAT MACK)

●前言

各位讀者大家好！首先，很感謝各位對這次「夏季票選專案」的大力支持，這次不但新遊戲的評價很高，連舊遊戲也受到大家的重視。我想，「風光一時」的舊遊戲，的確陪伴我們度過許多快樂的時光。

因此，我將這次票選之中舊遊戲的部份，陸續地爲你介紹，希望能給初玩者一些意見，更希望行家們共同來回味一番。廢話不多說了！首先上場的是一「工地驚魂」(拍手！拍手！)。這的確是個好遊戲，相信各位行家們必定玩過。我還記得，最早拿到此遊戲時，還是破解下來的卡式帶，每次要玩時還得等半天；直到磁碟機開始盛行時，才看見原來的「它」。

這個編號第54的「工地驚魂」，目前的成績是88名上下，在舊遊戲中，算是相當高的。好啦！讓我們進入主題吧！

●操作方式

首先，凡是Apple 48K以上的主機，或是PC 128K 以上的主機，皆可執行這個遊戲，遊戲本身爲磁片版，因此反而找不到卡帶版，除非你珍藏起來。操作方式，更是非常方便，可隨各人喜好以搖桿或鍵盤來控制，特別值得一提的是鍵盤操作可自行設定。以下便是「工地驚魂」的操作方式：

1.搖桿：

向上爬行

向左移動　　向右移動

向下爬行

0號按鈕：跳躍

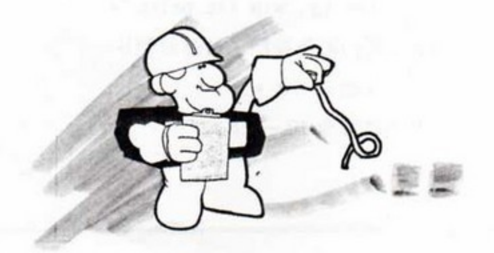
1號按鈕：丟棄電鑽

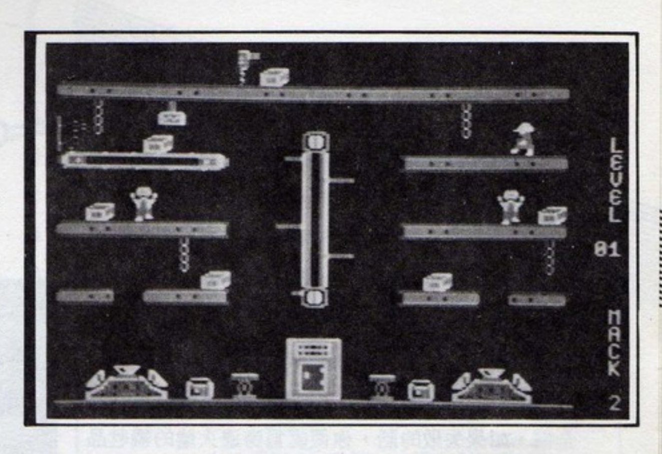
2.鍵盤：

向上爬行
↑
A

向左移動←　　→向右移動

Z
↓
向下爬行





SPACE BAR —跳躍

RETURN —丢棄電鑽

＊如果你想停止移動，只要將搖桿歸零，或按上鍵或下鍵即可。

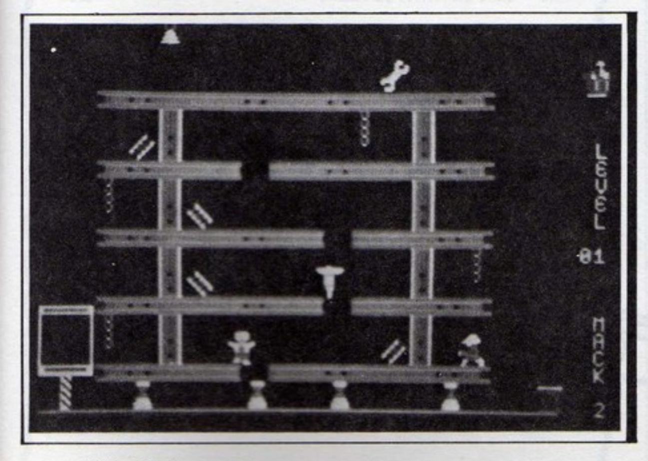
如果你不滿意以上的控制按鍵，在任何時間中，按下 CTRL —C，這時電腦會請你依次輸入：左、右、上、下、跳躍及丢棄電鑽的控制按鍵，所以你可以依自己的習慣去設定。如果你用的是 PC，按下 Alt 即可設定。

●過三關

這個遊戲共有三關不同的畫面，如果你能順利過完這三關，畫面便回到第一關的畫面，但遊戲的難度會提高了許多，使得遊戲更充滿了挑戰。現在我將這三關的規則大致地介紹一下：

第一關：

這是一座未完成的建築物，共有五層樓，你的任務是將樑柱放入鋼架與鋼架之中的縫隙，再以電鑽加以固定。但是心地惡毒的監工，卻不讓你完成任務，所以千萬不能被他抓到；此外，你必須留意掉落的鋼釘，雖然你頭戴安全帽，仍然擋不住高空拋下的鋼釘。



當你想離開目前的樓層時，共有三種方法，一：利用各層的鐵鍊，向上或向下爬行。二：利用右方的跳板，但是它有個固定的規則，例如你站在第三層，跳至跳板後，它只能把你送到第四層，你無法跳到其他各層；如果你站在最頂層，跳至跳板後，便回到第一層。三：利用第一層左方的電梯，一進入電梯後，電梯便直接到達第四層，而不經第二及第三層。如果你想利用電梯由第四層回到第一層，而電梯此時卻在第一層，沒關係，先到頂層的左方，以跳躍的方法碰警鈴，此時電梯便會到達第四層。好好利用這三種方法，將那些鋼架組合起來，並且用電鑽加以固定便可以過關。請注意，每次只能拿一項物品，如手執電鑽時，就不能再拿取樑柱；樑柱一次只能拿取一塊，你無法同時拿取兩塊樑柱；未接上樑柱的縫隙，不可直接走過去，必須跳躍過去才行。跳躍是依你面朝的方向向前跳躍，無法做垂直跳躍。

第二關：

這關的任務，要將散落於各地的工具箱收集起來，當你完成任務之後，上方的大磁鐵便開始移動，你必須準確地抓住它，才算完成這關。

在這關中，你必須留意各種陷阱，例如第二層左方的活動閘，你必須在它分開時，快速地跳過去。至於第二層右方的壓碎機，在Apple及 PC 的版本

上有些不同，Apple的壓碎機，只在第二層活動；而ＰＣ的壓碎機卻是各層活動，不管你站在那一層，只要是碰到壓碎機，都是同樣的下場一死。而中央的活動鋼架，是通往各層的唯一工具，在搭乘活動鋼架時，不可直接從高處跳至活動鋼架，畢竟你只是一個凡人。收集全部的工具箱之後，上方的大磁鐵便會左右地移動，此時你必須站在第四層右方，抓準時間跳上運輸帶，讓大磁鐵正好吸住你的安全帽，如果失敗的話，你便成爲旁邊火爐的犧牲品了。

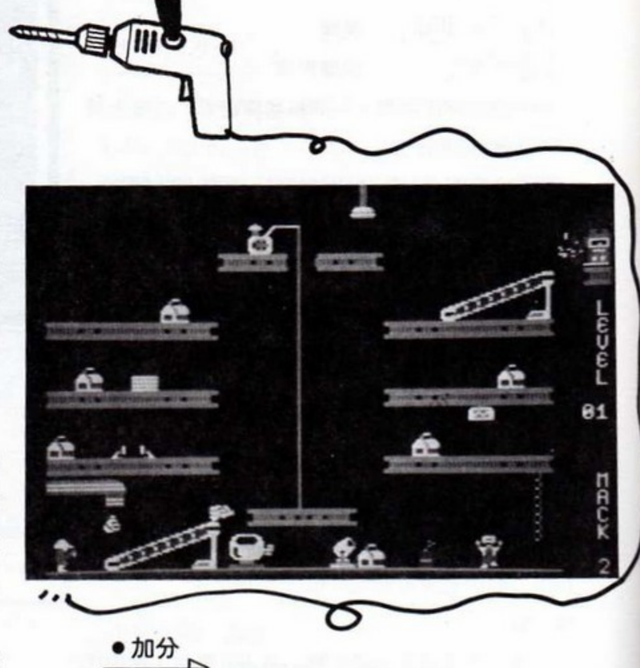
第三關：

你必須將散落於各處的鋼釘原料，丟入下方的兩台機器中加工，才能通過此關。乍看之下，你或許會認爲很簡單，其實不然，因爲那些原料都在監工的看守之下，你必須躲開他們的視線，偸出那些原料。

留意左上方的運輸帶，在它的盡頭處有一座電場，如果不幸碰上的話，下場可想而知。至於中間那座大型輸送帶是供你使用的，它是作反時針轉動，在搭乘時，你必須站在輸送帶的架子上，利用它由右方傳送到左方，但你別想由左方回到右方，因爲任何物體受到地心引力，都會自然地往下掉。

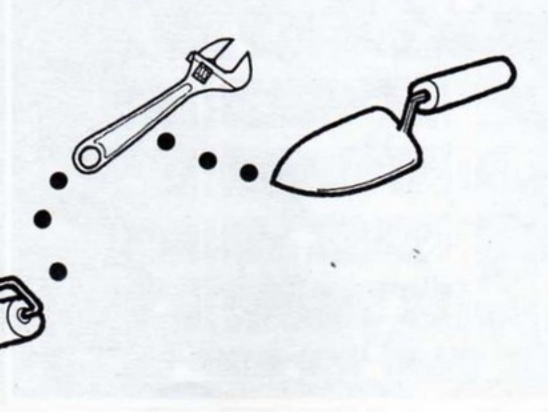
如果你想由左方到達右方的話，可以利用下方那兩座跳板；在你跳到跳板之前，你不須做任何跳躍動作，只要從容地做出「自由落體」，就可落至跳板上。

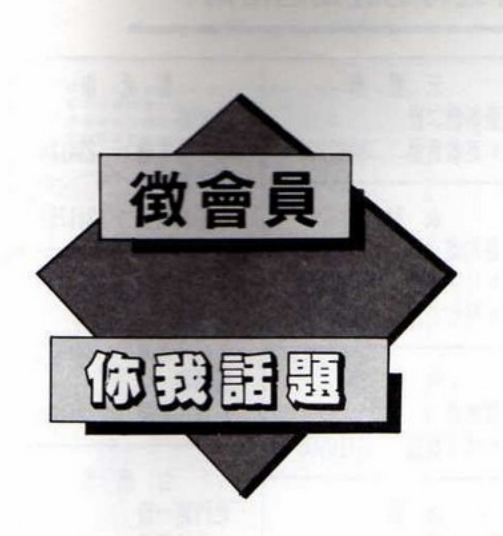
特別注意一點，你一次只能攜帶一份原料，直到手上的原料已經丟入機器中，才能再拿取其他的原料。



●加分

在每關之中，都有一項額外的物品，如手提電鑽是用來加分的，至於拿與不拿，都不影響你的任務。不過分數對你而言仍然很重要，因爲分數到達一定的標準後，會多給你一次機會去完成任務。此外，每完成一關任務之後，電腦會依照你所剩下的時間，加分給你做爲鼓勵的。





自從「精訊電腦」採行「訂戶會員制」以來，許多零買的讀者不只一次向本社建議，希望開闢第二種入會辦法，使他們能參加精訊之友的行列。經過多時的醞釀，本社將自九月起，每年分兩次（九月、三月）招收新會員。凡電腦遊戲的愛好者，皆可填妥本期雜誌末頁劃撥單上的資料，繳交會費 200 元正，於九月卅日以前至郵局劃撥即可。第一期會員證自十月一日起生效，期限為一年。

精訊之友除購買精訊資訊公司套裝程式可享八五折優待外，並能優先報名參加「精訊電腦」雜誌所舉辦的各類研習會或聯誼活動。

親愛的讀者，您殷望多時的入會機會就在眼前，趕快把握！

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

- 來信請寄「精訊電腦編輯部」，並註明真實姓名、電話和住址。
- 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的支持與愛護
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜蘭市

路段	經銷店	電話
神農路	＊日昇電腦	542545
西後街	＊協長電腦	351766

羅東鎮

路段	經銷店	電話
民生路	＊大眾電腦	541968

基隆市

路段	經銷店	電話
仁三路	＊光生電腦	239719
忠三路	＊安可電腦	270290

台北市

路段	經銷店	電話
中華商場	＊新音電腦	3316243
	＊標緻電腦	3110902
	＊中美電腦	3822086
	＊慶聲電腦	3312370
	＊科技電腦	3110003
	＊時代電腦	3145945
	＊金波電腦	3617196
	＊裕豐電腦	3821568
	＊眾利電腦	3122478
	＊全國電腦	3811529
	＊慧盛電腦	3310702
	＊先鋒電腦	3116833
光華商場	＊永昌電腦	3927547
	＊崇時電腦	3963736
	＊萬德福電腦	7217979
	＊小精靈電腦	3941452
	＊金電子電腦	3925350
	＊科技電腦	3941693
	＊來欣電腦	3965781
	＊舜偉電腦	3927367
	＊弘偉電腦	3968670
	＊至誠電腦	3913875
	＊美登電腦	7211443
青島東路	＊天源 北中	3413019
南京西路	＊銓業電腦	5419886
信義路三段	＊百益電腦	7097603
	＊世暐電腦	7023526
忠孝東路四段	＊振新電腦	7074876
忠孝東路五段	＊松竹電腦	7667343
八德路四段	＊聯泰電腦	7651461
敦化南路	＊松崗電腦	7082125
羅斯福路二段	＊羅林電腦	3944812
士林文林路	＊來來電腦	8344245
	＊易智電腦	8817040
北投石牌路	＊廣訊電腦	8221411
北投和平路	＊星河電腦	8918079
北投尊賢路	＊余昇電腦	8223762
永康街	＊新生行	3218464
重慶南路一段	＊天龍書局	3315164
	＊佳德電腦	3616235
	＊大亞電腦	3117355
重慶北路三段	＊新文行	5944621
廈門街	＊古亭電腦	3926316
康定路	＊鼎眾電腦	3060561
西寧南路萬年大樓	＊尖端書局	3117627
	＊新洋電腦	3318990
和平東路三段	＊139禮品世界	7324596

三重市

路段	經銷店	電話
重新路二段	＊基毅電腦	9867392

永和市

路段	經銷店	電話
福和路	＊林銘電腦	9294575
	＊雙和資訊	9285739

中和市

路段	經銷店	電話
興南路	＊漢琦電腦	9410955

板橋市

路段	經銷店	電話
館前東路	＊佳智電腦	9593059
中山路	＊來穎資訊	9611570
四川路一段	＊展群資訊	9618008

新店市

路段	經銷店	電話
三民路	＊世代模型社	9119507

桃園市

路段	經銷店	電話
中山路	＊亞細亞電腦	362147

中壢市

路段	經銷店	電話
元化路	＊華士電腦	4250863
中平路	＊亞細亞電腦	4252168

新竹市

路段	經銷店	電話
武昌街	＊民生電腦	255430
城北街	＊享繁電腦	223584

台中市

路段	經銷店	電話
中山路	＊邁克電腦	2238540

彰化市

路段	經銷店	電話
成功路	＊傑能電腦	238135
民生路	＊彰辰電腦	241787

嘉義市

路段	經銷店	電話
中山路	＊茂林電腦	2275382
民國路	＊台大電腦	2241689

台南市

路段	經銷店	電話
北門路一段	＊船塢書坊	2241795

高雄市

路段	經銷店	電話
建國二路	＊宏訊電腦	2614713
	＊效能電腦	2729321
五福二路	＊再發電腦	2817281
鼎山街	＊雄亞電腦	3869464
大順二路	＊宇伸電腦	3827335
	＊智偉電腦	3829428

鳳山市

路段	經銷店	電話
合作街	＊國陽電腦	7463866

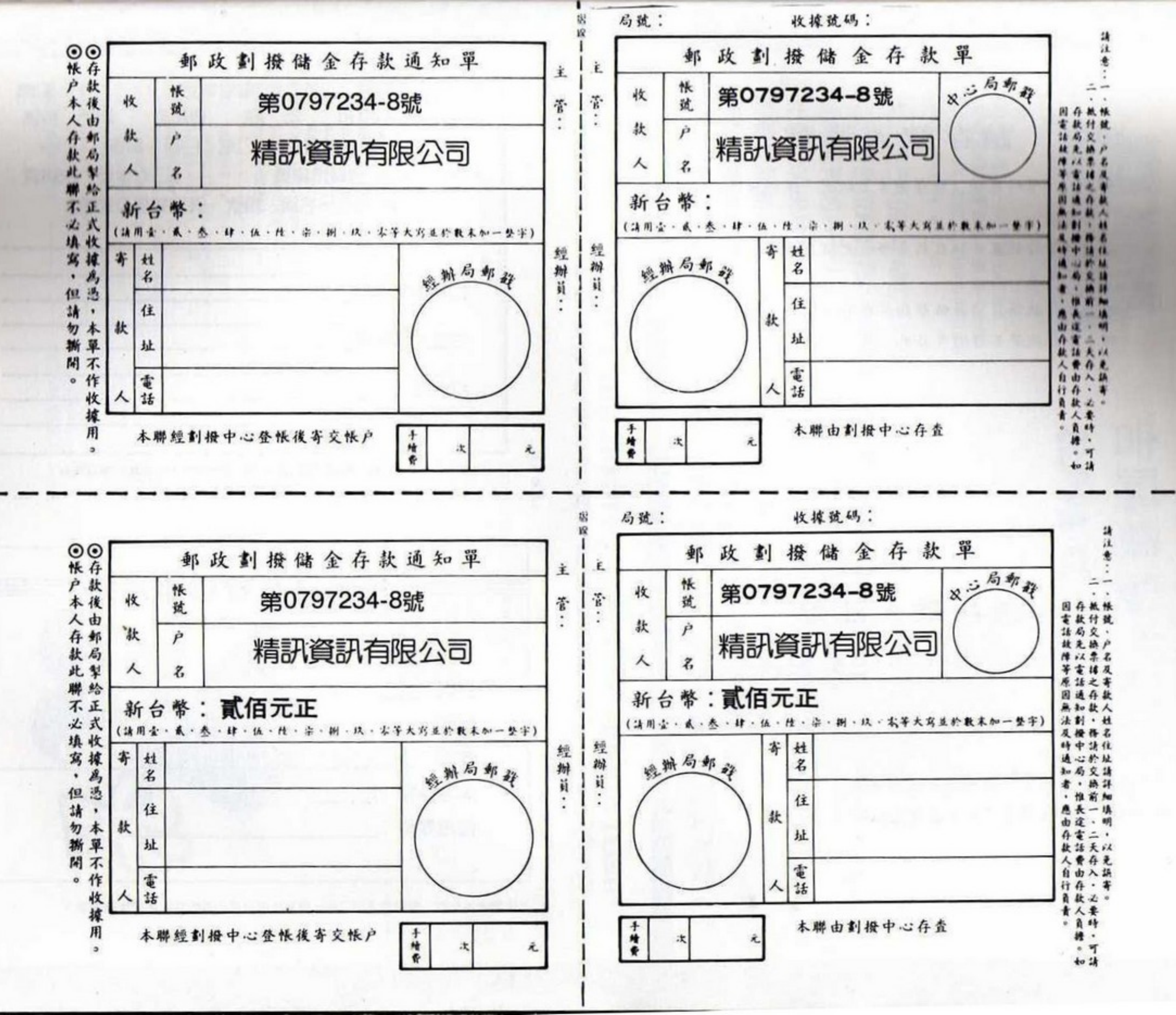
花蓮市

路段	經銷店	電話
新港街	＊新風電腦	336007

台東市

路段	經銷店	電話
中正路	＊北淞電腦	335398
更生路	＊亨元電腦	325410

全國各大電腦資訊廣場



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	第0797234-8號
	戶名	精訊資訊有限公司

新台幣：

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人	姓名	
	住址	
	電話	

經辦局郵戳

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

◎存款後由郵局製給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

主管：　經辦員：

局號：　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	第0797234-8號
	戶名	精訊資訊有限公司

中心局郵戳

新台幣：

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人	姓名	
	住址	
	電話	

經辦局郵戳

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	第0797234-8號
	戶名	精訊資訊有限公司

新台幣：貳佰元正

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人	姓名	
	住址	
	電話	

經辦局郵戳

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

◎存款後由郵局製給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

主管：　經辦員：

局號：　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	第0797234-8號
	戶名	精訊資訊有限公司

中心局郵戳

新台幣：貳佰元正

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人	姓名	
	住址	
	電話	

經辦局郵戳

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限。

三、本存款誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

請在需要的項目方格內打鈎：

● 我是□新訂戶 □續訂戶(電腦編號　　　　　)，訂閱「精訊電腦」月刊　　年，自　　期起至　　期止，掛號投遞(每期另加郵費15元)□是 □否，總價　　元。

● 我□是會員(會員證編號　　　　　)□非會員，欲購買：
(請註明產品名稱、編號、購買數量及總價)

(一)中文說明書＿＿＿＿＿＿＿＿

(二)套裝軟體＿＿＿＿＿＿＿＿

(三)磁片裝軟體＿＿＿＿＿＿＿＿

(四)其它＿＿＿＿＿＿＿＿

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限。

三、本存款誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

精訊之友會員申請表

姓名：＿＿＿＿

性別：＿＿

年齡：＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

郵遞區號：＿＿＿

使用機型：＿＿＿＿＿

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。



吉鵬電腦有限公司
ELPPA COMPUTER CO.,LTD.

台北市中華路一段25號七樓之五
(中華商場孝棟對面中華第一大樓)
7F-5 NO. 25, SEC. 1, CHUNG-HWA RD,
TAIPEI, TAIWAN, R. O. C.

TEL: (02) 371-1889 381-0218 331-5221
P.O.BOX: 12005
郵政劃撥：0556911-9李家鵬

本公司自1981年成立ELPPA SOFTWARE BANK以來已四年有餘，在此感謝各位經銷商、貿易商及個人使用者的支持與惠顧。自本月份起，我們現有的APPLE Ⅱ軟體程式已突破1440項(請注意不是1440片)，總計有2000磁片左右，PC用的也有2000磁片，如此龐大的庫存量，不是一般軟體經銷商在短期內所能建立的，別家没有的，我們有！
所以，無論您是個人使用，或是應付國外訂單，或建立經銷用的母版，請速與我們聯絡！我們將竭誠爲您服務！(歡迎來函索取目錄、請附工本費10元)

SOFTWARE FOR YOUR IBM-PC, XT, AT or (MACINTOSH)

No.	Title	PCS	MANU
1479	NUMBERICAL METHODS TOOLBOX	3	YES
1480	TURBO PROLOG TOOLBOX	2	YES
1481	EUREKA	1	YES
1482	FORMTOOL Ver. 2.01	2	NO
1483	CPYAT2PC Ver. 1.1	1	YES
1488	NEWS MASTER	2	YES
1496	ORCAD	3	YES
1499	RELWORD ACCOUNTANT(FOR AT XENIX 1.0 ONLY)	12	YES
1500	VENTURA PUBLISHER	12	YES
1501	AUTOCAD Ver. 2.6	8	NO
1504	RAPIO FILE	3	YES
1505	TRUE BASIC TOOLBOX Ver. 1.0	10	NO
1508	STATGRAPHICS Ver. 2.0	6	NO
1512	SPACE QUEST (EGA)MONO/COLOR GATE	2	YES
1516	REFEREE Ver. 1.0	1	YES
1525	CHIWRITER Ver. 2.0	3	YES
1530	XSTAT Ver. 1.1	3	YES
1531	GAUSS Ver. 1.40B	6	YES
1534	WORDPERFECT EXECUTIVE	2	NO
1535	PC TOOLS Ver. 30	1	NO
1536	AUTOMENU	1	NO
1539	MANAGING YOUR MONEY Ver. 30	4	YES
1540	LASERCAD Ver. 4.0	3	YES
1541	LOTUS EXPRESS	2	YES
1542	DESTROYER (COLOR GAME)	1	YES
1549	CALCOMP PLOTTING SUBROUTINES	1	YES
1552	P.F.S. FIRST CHOICE	2	YES
1553	FORMWORX	2	YES
1554	101 MACROS FOR LOTUS 123	1	YES
1555	101 MACROS FOR SYMPHONY	1	YES
1556	DAC EASY BASE	1	YES
1570	HARVARD PROFESSIONAL PUBLISHER	7	YES
1572	DOUBLE DOS Ver. 4.0	1	YES
1596	PC CICS Release 1.03	3	YES

